

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS APLIKASI WORDWALL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru adrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Siti Imroatul Khoiriyah

NIM.202101040046

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
J E M B E R
JUNI 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS APLIKASI WORDWALL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru adrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

Siti Imroatul Khoiriyah
NIM.202101040046

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Hartono M.Pd
NIP.198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS APLIKASI WORDWALL
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru adrasah Ibtidaiyah

Hari : Selasa
Tanggal : 04 Juni 2024

Ketua

Tim penguji:

Sekretaris


Hafidz, S.Ag., M.Hum.
NIP. 197402182003121002


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP.198610022015031004

Anggota :

1. **Dr. Mukaffan, M.Pd.I** ()

2. **Dr. Hartono, M.Pd** ()

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ
JEMBER



MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَانْفَسِحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : “Hai Orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis,” maka lapangkanlah, niscayanya Allah akan memberi kelapangan untuk mu. Dan apabila dikatakan : “Berdirilah kamu” maka berdirilah, niscayanya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah : 11)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Kementrian Agama Republik Indonesia “ AL-quran Dan Terjemahan.” 2019

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah S.W.T yang maha pengasih lagi maha penyayang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

Untuk yang tercinta Kedua Orang Tua Saya, (Bapak Sholikin dan Ibu Mahmudah) saya sangat bertimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah. Karya ini saya persembahkan untuk beliau sebagai ucapan terimakasih kepada bapak dan ibu saya yang mendidik dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau semua diberikan kesehatan dan umur yang panjang, Aamiin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari kegelapan menuju cahaya islam wal iman. Penulis bersyukur kepada Allah SWT dan mengucapkan "*Alhamdulillah Robbil'amin*" sebab mengangkat judul. “Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember”

Penulis menyadari bahwa penulis tidak dapat menyelesaikan Skripsi ini tanpa dorongan, nasihat, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor UIN Khas Jember, yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abd Mu'is, S.Ag, M.Si, selaku Dekan Fakultas tarbiah dan ilmu keguruan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan bahasa yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini dan memberikan ilmu selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad

Siddiq Jember.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing dan mengarahkan kami dalam menyelesaikan mata kuliah dan proses pengajuan judul skripsi
5. Bapak Dr. Hartono M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan teliti telah memberikan nasihat, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan benar
6. Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag, selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Syaifullah S.Pd, M.Pd selaku guru kelas IV Imam Bonjol Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember yang memberikan arahan selama melakukan kegiatan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas IV Imam Bonjol Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember yang sudah membantu dalam terlaksananya penelitian ini dengan baik.
9. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama ini, bahkan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Segala puji bagi Allah SWT, dan semoga berkah dari Allah SWT tercurah kepada semua pihak yang telah membantu dan menginspirasi penulis.
Amin.

Jember 24 Mei 2024

Penulis

Siti Imroatul Khoiriyah

ABSTRAK

Siti Imroatul Khoiriyah 2024 : Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Kata Kunci :Pengembangan, Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* , Pelajaran Pendidikan Pancasila .

Dalam proses belajar mengajar, selain penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, yang sangat penting dan harus diperhatikan adalah pemilihan metode yang tepat, agar tercapainya tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pun harus dicermati. Peralnya, keduanya saling berkaitan, karena bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akan tetapi, dalam pemilihan media tentu harus jelas alasan mengapa memilih media tersebut, sesuai tidak dengan materi yang diajarkan dan apakah bisa mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan

Tujuan dari pengembangan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* adalah agar dapat menumbuhkan rasa partisipasi kepada peserta didik, media ini dapat dimainkan secara online dan juga dapat didesain semenarik mungkin, Maka dari itu perlu dikembangkan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* pada pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan pembelajaranpun terlihat menarik.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan persentase dari para ahli sebagai berikut: pengguna (Guru kelas) sebesar 96,59%; ahli materi sebesar 93,18%; dan ahli bahan ajar sebesar 96,66%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaannya untuk pembelajaran sangat layak digunakan. Hasil uji coba yang melibatkan 25 siswa menghasilkan persentase sebesar 96% . Selain itu, skor rata-rata *post-test* pada uji coba tersebut yakni 92, lebih tinggi dari hasil *pre-test* yang hanya 72. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar pada Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dalam proses pembelajaran sangat layak digunakan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	

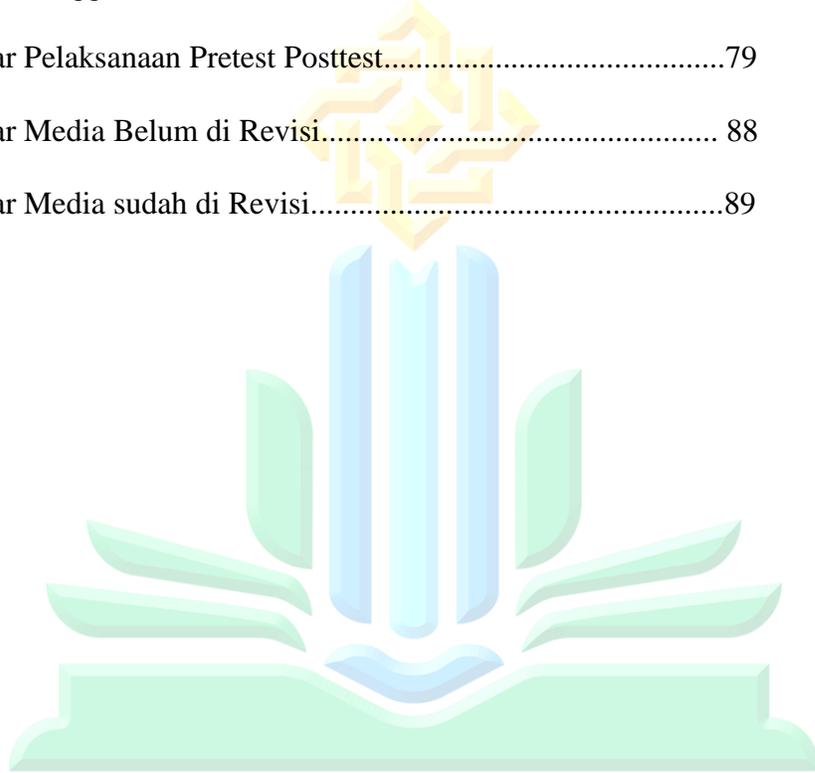
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode penelitian dan pengembangan.....	33
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	35
C. Uji Coba Produk	39
D. Desain Uji Coba.....	39
1. Subjek Uji Coba	40
2. Jenis Data	40
3. Instrumen Pengumpulan Data	41
4. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Profil Sekolah MIN 2 JEMBER	54
B. Penyajian Data Uji Coba.....	59
C. Analisis Data.....	85
D. Revisi Produk	88
BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	91
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	97
C. Kesimpulan	99
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	20
2.2 Tahap ADDIE.....	35
2.3 Tabel Instrumen Validasi Materi.....	41
2.4 Tabel Instrumen Validasi Media.....	42
2.5 Tabel Instrumen Penggunaan Media oleh Guru.....	42
2.6 Tabel Instrumen Penggunaan Media oleh Peserta Didik.....	43
2.7 Tabel Kriteria Skor Skala Likert.....	49
2.8 Tabel Tingkat Kriteria Pencapaian dan Kualifikasi.....	50
2.9 Tabel Kriteria Hasil Respon Peserta didik.....	51
2.10 Tabel Data Peserta Didik.....	57
2.11 Tabel Data Sarana dan Prasarana.....	58
2.12 Tabel Pembuatan Permainan Aplikasi <i>Wordwall</i>	60
2.13 Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Media.....	71
2.14 Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Materi.....	72
2.15 Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	73
2.16 Hasil Pretest Peserta Didik.....	80
2.17 Hasil Posttest Peserta Didik.....	81
2.18 Tabel Angket Peserta Didik.....	82
2.19 Tabel Hasil Validasi Para Ahli.....	85

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar Proses Penyampaian Materi.....	77
3.2 Gambar Penggunaan Media.....	78
3.3 Gambar Pelaksanaan Pretest Posttest.....	79
3.4 Gambar Media Belum di Revisi.....	88
3.5 Gambar Media sudah di Revisi.....	89



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Pernyataan Keaslian Tulisan.....	104
Nama Peserta Didik Kelas IV Imam Bonjol.....	105
Jadwal Pelajaran.....	106
Modul Ajar.....	107
Lembar Validasi Ahli Media.....	119
Lembar Validasi Ahli Materi.....	121
Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	123
Lembar Angket Peserta Didik.....	124
Foto Wawancara Penelitian.....	126
Foto Penelitian.....	126
Lembar Hasil Pretest.....	127
Lembar Hasil Posttest.....	128
Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	129
Hasil Cek Plagiasi.....	130
Biodata Penulis.....	132

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mendikbud Ristek Nadiem Anwar Makarim resmi meluncurkan nama baru dari kurikulum prototipe yang diberi nama kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih luwes serta berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik. Kemendikbud menyatakan ada 4 gagasan perubahan yang menunjang dengan adanya merdeka belajar, program itu berhubungan dengan Ujian Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Zonasi.¹

Saat ini dalam jenjang Sekolah Dasar atau SD memberlakukan Kurikulum Merdeka, dimana pada kurikulum merdeka ini berpacu pada capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh pemerintahan pusat, capaian pembelajaran menjadi lebih sederhana namun mendalam, karena hanya berisi tentang materi esensial dan fokus pada pembentukan profil pelajar pancasila dan penumbuhan kompetensi literasi dan numerasi. Selanjutnya capaian

¹ Restu Rahayu et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 3, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.

pembelajaran tersebut dijabarkan kedalam setiap tujuan pembelajaran yang masing-masing disusun oleh lembaga pendidikan, hal ini untuk memberikan kemerdekaan bagi setiap lembaga pendidikan untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik,²

Berpatokan pada UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat (1) yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Sesuai pada UU tersebut, bahwa pelaksanaan pendidikan tidak lepas dari capaian pembelajaran, dengan capaian pembelajaran peserta didik diharapkan memiliki potensi didalam diri peserta didik yang berkembang dari berbagai aspek.

Dengan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka ini diharapkan akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, dimana keaktifan peserta didik terlihat pada saat belajar mengajar, serta peserta didik dapat menerima pengalaman baru yang lebih bermakna. Selain itu pada pembelajaran berbasis kurikulum merdeka ini bisa memunculkan kondisi untuk pemecahan masalah yang harus sejalan dengan kebutuhan serta

² Uswatun Hasanah, “Mengenal Kurikulum Merdeka,” *lpmpdki.kemdikbud.go.id*, *Bpmp Provinsi Jakarta* (blog), June 6, 2022, <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/mengenal/kurikulum/merdeka/>.(22.04.2024)09.45

karakteristik peserta didik, dan belajar menggunakan kurikulum merdeka ini peserta didik akan merasakan yang namanya belajar sambil bermain yang tentunya bermain sesuai materi yang diajarkan.

Berdasarkan hal diatas maka simpulan yang dapat diambil ialah bahwasanya suatu pembelajaran yang berpacu pada capaian pembelajaran dan pembentukan profil pelajar pancasila, dapat lebih menitikberatkan pada keaktifan peserta didik sehingga dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar, selain penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, yang sangat penting dan harus diperhatikan adalah pemilihan metode yang tepat, agar tercapainya tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran pun harus dicermati. Pasalnya, keduanya saling berkaitan, karena bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akan tetapi, dalam pemilihan media tentu harus jelas alasan mengapa memilih media tersebut, sesuai tidak dengan materi yang diajarkan dan apakah bisa mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.³

Apalagi di usia anak Sekolah Dasar yaitu rentang usia 7 – 12 tahun, dimana pada tahap ini anak masih pada tahap operasi konkret, yaitu peserta didik masih belum memahami operasi logis, maka dari itu proses

³ Nahriona, *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*, 55, accessed February 11, 2024, [https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/index.\(22.04.2024\)11.25](https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/index.(22.04.2024)11.25)

pembelajaran harusnya dilakukan dalam bentuk konkret agar peserta didik dapat memahami dengan mudah.⁴

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁵ Secara istilah media pembelajaran digunakan untuk perantara atau pengantar ilmu dari pendidik ke peserta didik, dan dapat memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik agar lebih aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Pada kalam Allah dalam Q.S Al-Mujaddalah Ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya “Hai Orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis,” maka lapangkanlah, niscahnya Allah akan memberi kelapangan untuk mu. Dan apabila dikatakan : “Berdirilah kamu” maka berdirilah, niscahnya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah : 11)

⁴ Nur'aini Ratnasari, “Pengembangan Media Pangan 3d (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup Dilingkunganku Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, 2018), https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+pangan+3d&oq=#d=gs_qabs&t=1707789091491&u=%23p%3DJUTAoCr3pAIJ.

⁵Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar” 2 (2019), <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151>.

Dalam tafsir Syeikh Muhammad Ghazali menjelaskan bahwa, islam menempatkan seseorang pada tempatnya sesuai dengan iman dan ilmu, dalam barisan shalat Rasulullah SAW memerintahkan pada kaum yang sudah dewasa dan berilmu untuk berada disamping Rasulullah SAW. Kemudian Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kaum dan orang-orang yang berilmu pengetahuan.⁶

Berdasarkan ayat diatas, terdapat keutamaan bagi orang yang beriman dan berilmu pengetahuan, seseorang yang berusaha untuk mencari ilmu pengetahuan dengan sungguh-sungguh semata-mata karena Allah SWT, maka demikian seseorang yang beriman dan berilmu pengetahuan diberikan keistimewaan yaitu akan dinaikkan derajat oleh Allah SWT. Seseorang yang berilmu dan didasari dengan keimanan akan mengamalkan ilmu yang telah didapatkan dengan memberikan manfaat kebaikan kepada orang lain, lain hal dengan orang yang berilmu tapi tidak bisa mengamalkan ilmunya, maka tidak akan memberikan manfaat kebaikan kepada orang lain. Dengan itu sebuah motivasi sangat dibutuhkan dalam mencari ilmu pengetahuan/belajar.

Sebagai guru jenjang Sekolah Dasar sudah seharusnya mampu memilih sekaligus mengaplikasikan media pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara

⁶ Ghazali Syeikh Muhammad, *Tafsir Tematik dalam Al-Quran*, Cet 1 (Jakarta:Gaya Media Pratama,2005, n.d.).

maksimal, fungsi media itu sendiri yaitu sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan dan menerima pesan. Apalagi di jenjang di Sekolah Dasar, media pembelajaran menjadi hal yang diharapkan mampu menunjang peserta didik agar bisa memahami sebuah materi pembelajaran. Maka dari itu, media pembelajaran ini sangatlah penting untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga berhasil menarik perhatian sekaligus mengfokuskan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sesuai hasil observasi yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember tepatnya di kelas 4 Imam Bonjol, dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi, karena salah satu kendalanya yaitu pendidik tidak mempunyai banyak waktu dalam membuat media pembelajaran. Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru kelas 4 Imam Bonjol di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember pada tanggal 20 Februari 2024, peneliti memperoleh informasi bahwasannya di kelas 4 Imam Bonjol selama ini pada pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan sesekali menayangkan materi didalam proyektor. Padahal jika dilihat dari sisi kurikulum yaitu kurikulum merdeka, kurikulum ini membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk dapat menumbuhkan motivasi peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik⁷.

⁷ Observasi di MIN 2 Jember (22.04.2014) 09.00 wib

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa karakteristik peserta didik kelas 4 Imam Bonjol sebagian besar sangatlah aktif, dengan itu pendidik atau guru kelas mendapati kesulitan dalam memusatkan perhatian peserta didik kepada pelajaran yang berlangsung. Pada saat kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran, antusiasme dan semangat peserta didik meningkat untuk mengikuti pembelajaran. Namun media pembelajaran yang tersedia masih sedikit atau terbatas, alhasil hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket/bupena, dan memperoleh informasi hanya dari guru saja⁸.

Sesuai hasil analisis kebutuhan lapangan, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang kurang akan menimbulkan kurangnya motivasi belajar dalam diri peserta didik untuk belajar, gampang merasa bosan, serta susah untuk mencerna materi yang disampaikan.⁹ Munculnya permasalahan tersebut maka peserta didik dan guru membutuhkan media yang sejalan dengan karakteristik peserta didik kelas 4 Imam Bonjol yaitu media yang dapat mengambil perhatian penuh dari peserta didik sehingga mereka fokus pada materi yang disampaikan, media yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan apalagi media tersebut dikemas dengan menarik, berwarna, bervariasi dan berbentuk permainan.

⁸ Syaifulloh, Wawancara Oleh Wali Kelas IV Imam Bonjol, February 20, 2024.

⁹ Rike Yuliana Lestari, "Pengembangan Media Kotak Ajaib Tematik (Koatik) Tema 5 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas II SD" (Skripsi, UIN KHAS JEMBER, n.d.), 3, <https://repository.ummat.ac.id>.

Dari hal di atas, untuk membuat peserta didik fokus dan mempermudah peserta didik dalam mencerna materi yang diberikan yaitu diperlukan adanya media pembelajaran baru dan menarik. Mengacu dari hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall*, *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang berbasis web, yang dapat diakses secara online dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan internet tentunya, aplikasi *Wordwall* ini sangat bervariasi dan di isi dengan berbagai game yang menyenangkan, *Wordwall* menyediakan beberapa templat seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan Dll.

Berdasarkan pernyataan di atas, dengan tujuan agar menjadikan peserta didik semangat dalam mencerna materi, menciptakan KBM yang menyenangkan serta membuat motivasi belajar peserta didik meningkat, maka peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas maka adapun Rumusan Masalah dari Penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan

pancasila kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.” Adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember.?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi Desain Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember.
2. Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan penelitian ini berupa media pembelajaran Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan :

1. Media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *wordwall* berperan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *wordwall* adalah media yang berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar secara online.
3. Media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *wordwall* dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
4. Media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *wordwall* dilengkapi dengan berbagai jenis game edukasi dengan tema yang bermacam-macam mulai dari quiz, match up, find the match dan lain-lain.
5. Media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *wordwall* dapat membentuk motivasi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran berperan penting dalam mekanisme pendidikan, apalagi media pembelajaran yang unik dan dapat menarik peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran,

Berdasarkan ungkapan diatas, Pentingnya peneitian dan pengembangan yaitu :

1. Bagi Peserta didik

- a. Dapat memberikan suasana kelas yang aktif dan semangat, dengan itu suasana yang ada didalam kelas tidak monoton saja dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.
- b. Dapat membantu proses pemahaman peserta didik dalam mengatasi kesulitan pada suatu pembelajaran .

2. Bagi Guru

- a. Dapat memberikan pandangan bagi Guru bahwasanya media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar.
- b. Dapat memberikan referensi bagi Guru untuk mengembangkan/menciptakan suatu media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

3. Bagi Sekolah

- a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah sarana media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- b. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan bagi peneliti tentang cara menciptakan/ mengembangkan suatu produk media pembelajaran.
- b. Dapat menjadi sebuah pengalaman bagi penliti, sehingga banyak pengetahuan yang diperoleh untuk menghadapi dunia pendidikan secara nyata.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam hal ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

a. Asumsi Pengembangan.

Pengembangan media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu :

1. Media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini sangat mudah dibuat, sehingga Guru dapat secara mudah membuatnya sebagai media belajar peserta didik.
2. Kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran yang menarik .
3. Media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini didalamnya dilengkapi dengan berbagai macam permainan yang dapat menarik peserta didik
4. Peserta didik akan lebih termotivasi apabila media yang digunakan unik dan menarik.

b. Keterbatasan Pengembangan

pengembangan media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Penggunaan Media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini hanya bisa dilakukan didalam jaringan/online saja.

2. Media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini hanya berjumlah satu, sehingga akan menumbuhkan rasa kecemburuan. Dikarenakan urutan menggunakan media ini berurut/bergantian.

G. Definisi istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menjelaskan istilah yang peneliti jadikan sebagai judul. Berdasarkan uraian tersebut, definisi istilah pada judul pengembangan ini adalah :

a. Media Gamifikasi

Gamifikasi adalah suatu pendekatan yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan atau game dalam konteks pembelajaran, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini Gamifikasi yang dimaksud adalah penelitian membuat sebuah game / permainan dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menumbuhkan partisipasi kepada peserta didik akan menyenangkannya sebuah pembelajaran / kegiatan belajar mengajar

b. Aplikasi *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang berbasis web, yang dapat diakses secara online dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan internet tentunya, aplikasi *Wordwall* ini di isi dengan berbagai game yang menyenangkan, *Wordwall* bisa dipakai sebagai media pembelajaran dan

mempermudah pendidik untuk membuat sumber belajar, *Wordwall* menyediakan beberapa templat seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan Dll.

Dalam hal ini, peneliti membuat rancangan pertanyaan sendiri yang akan di masukkan ke dalam aplikasi *Wordwall* dan di dukung dengan templat-templat yang menyenangkan dan bervariasi di dalam aplikasi *Wordwall* tersebut.

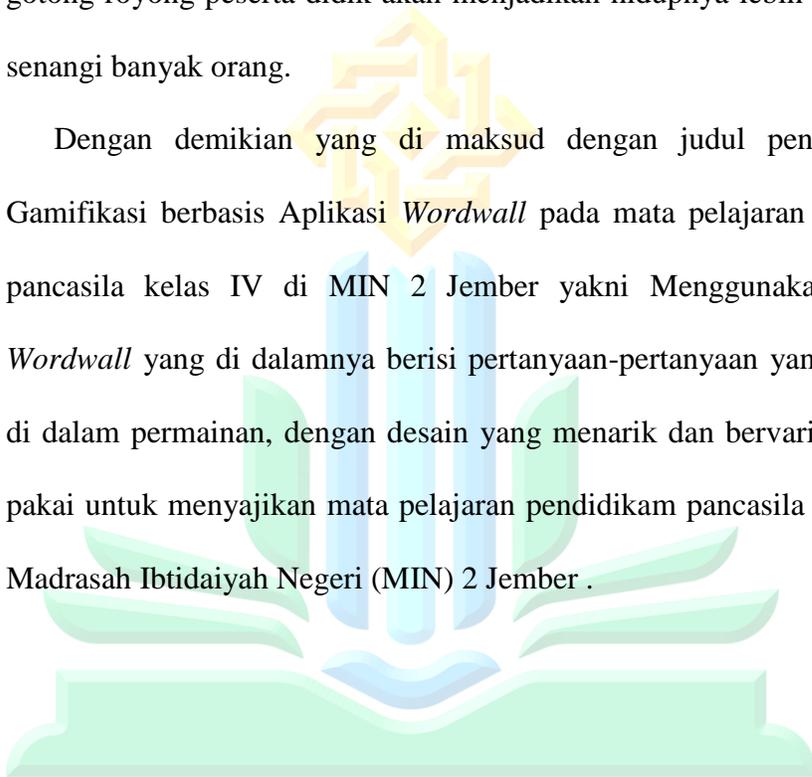
c. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran pengembangan kepribadian yang menjelaskan tentang landasan dan tujuan, sejarah paham kebangsaan indonesia, pancasila sebagai sistem filsafat, pancasila sebagai ideologi nasional bangsa dan negara indonesia, pancasila dalam konteks kenegaraan RI, pancasila sebagai etika politik. Mata pelajaran pendidikan pancasila yang di pelajari didalam tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membentuk karakter / kepribadian yang baik, yang dapat bermanfaat disaat peserta didik sudah turun di masyarakat langsung. Serta mengembangkan peserta didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik.

Adapun materi Pendidikan Pancasila yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan pancasila pada kelas IV Yang di dalamnya berisi materi "Gotong Royong" .

Yang di maksud Materi Gotong royong di sini yakni Gotong Royong di lingkungan sekitar, yang bertujuan agar peserta didik dapat menerapkan perilaku gotong royong dimanapun mereka berada, karna dengan ber gotong royong peserta didik akan menjadikan hidupnya lebih baik dan di senangi banyak orang.

Dengan demikian yang di maksud dengan judul pengembangan Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember yakni Menggunakan Aplikasi *Wordwall* yang di dalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang di kemas di dalam permainan, dengan desain yang menarik dan bervariasi yang di pakai untuk menyajikan mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember .



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka memiliki dua bagian yaitu penelitian dahulu dan kajian teori. Adapun pendeskripsinya sebagai berikut :

A. Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian Oleh Ahmad Zainuri dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember”¹⁰

Hasil dari penelitian ini yaitu : Produk yang dihasilkan yakni semula peserta didik jenuh dan bosan menjadi bersemangat dan menyenangkan. Sedangkan pada guru yang semula memerlukan tenaga dan waktu extra menjadi lebih praktis menilai hasil belajar peserta didik karena sudah terekam otomatis pada *Wordwall*.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan penelitiannya. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *Research and Development* atau R&D, sama-sama menggunakan model ADDIE, dan sama-sama menggunakan Aplikasi *Wordwall*. Sedangkan Perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan

¹⁰ Ahmad Zainuri, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember” (Skripsi, UIN KHAS JEMBER, n.d.), 1, <https://digilib.uinkhas.ac.id/25008/>.

evaluasi pembelajaran, dan menggunakan pelajaran matematika kelas V. Sedangkan dalam penelitian penulis, penulis mengembangkan media Gamifikasi dan menggunakan pelajaran pendidikan pancasila.

- b. Penelitian Oleh Rachmat Hidayat dengan judul “ Pengembangan Gamifikasi materi al-jabar pada mata pelajaran matematika kelas VII sekolah Menengah Pertama (SMP)”¹¹.

Hasil dari penelitian ini yaitu : gamifikasi materi aljabar pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP sangat baik dan layak digunakan untuk memfasilitasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, materi aljabar.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan penelitiannya. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *Research and Development* atau R&D, sama-sama mengembangkan Gamifikasi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model 4D dan mata pelajaran matematika kelas VII. Sedangkan dalam penelitian penulis, penulis menggunakan model ADDIE dan mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

- c. Penelitian Oleh Vita Widyaningsih dengan judul “ Pengembangan Game Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKN Materi Kewajian dan Hak disekolah kelas III SDN Kenari 08”¹²

¹¹ Rachmat Hidayat, “Pengembangan Gamifikasi materi al-jabar pada mata pelajaran matematika kelas VII sekolah Menengah Pertama (SMP)” (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, n.d.), 1, <https://repository.unj.ac.id/23575/>.

Hasil dari penelitian ini yaitu : Game Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi adalah produk yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKN Materi Kewajian dan Hak disekolah kelas III.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan penelitiannya. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *Research and Development* atau R&D, sama-sama menggunakan model ADDIE, sama-sama mengembangkan Gamifikasi. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan mata pelajaran PPKN kelas III. Sedangkan dalam penelitian penulis, penulis menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

- d. Penelitian oleh Tatsa Galuh Pradani dengan judul “Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”¹³

Hasil dari penelitian ini yaitu: bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan peserta didik, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online)

¹² Vita Widyaningsih, “Pengembangan Game Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKN Materi Kewajian dan Hak disekolah kelas III SDN Kenari 08” (Skripsi, n.d.), 1, <https://repository.unj.ac.id/41259/>.

¹³ Tatsa Galuh Pradani, “Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” 1 (2022): 453.

dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan peserta didik saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami.

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitiannya, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Aplikasi *Wordwall*, sama-sama menggunakan kelas IV, dan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan penulis menggunakan RnD.

- e. Penelitian Oleh Ayunda Serly dengan judul “ Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi”¹⁴

Hasil dari penelitian ini yaitu : Game Interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi adalah produk yang layak untuk dignakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan penelitiannya. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode *Research and Development* atau R&D, sama-sama menggunakan model ADDIE, sama-sama menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan mata

¹⁴ Ayunda Serly, “Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi” (Skripsi, Malang, Universitas Islam Malang, 2022), 1.

pelajaran pendidikan agama islam materi taharah di SMPN, Sedangkan dalam penelitian penulis, penulis menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

Tabel 2.1
Tabel Penelitian Terdahulu

NO	Nama, Tahun, Judul.	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Ahmad Zainuri (2023). Dengan judul “ Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember”	1. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> atau R&D. 2. Menggunakan model ADDIE. 3. Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> .	1. Mengembangkan evaluasi pembelajaran. 2. Menggunakan pelajaran matematika kelas V.	1. Media Gamifikasi berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> 2. Berfokus pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi “Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah”. 3. Menggunakan Model Penelitian R&D, <i>ADDIE</i> .
2	Rachmad Hidayat (2022) dengan judul “pengembangan Gamifikasi materi al-jabar pada mata pelajaran matematika kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP)”.	1. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> atau R&D. 2. Mengembangkan Gamifikasi	1. Menggunakan model 4D 2. Menggunakan pelajaran matematika kelas V.	
3	Vita Widyaningsih	1. Menggunakan metode	1. Menggunakan pelajaran	

	(2023) dengan judul “ Pengembangan Game Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKN materi Kewajiban dan Hak kelas III SDN Kenari 08”	<p><i>Research and Development</i> atau R&D.</p> <p>2. Menggunakan model ADDIE.</p> <p>3. Mengembangkan Gamifikasi</p>	PPKN kelas III
4	Tatsa Galuh Pradani (2022) ” Penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	<p>1. Menggunakan Aplikasi <i>wordwall</i></p> <p>2. Menggunakan Kelas IV</p>	1. Menggunakan Metode Kualitatif
5	Ayunda Serly (2022) dengan judul “ Pengembangan Game Interaktif <i>Wordwall</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi”	<p>1. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> atau R&D.</p> <p>2. Menggunakan model ADDIE.</p> <p>3. Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i></p>	1. Menggunakan pelajaran Pendidikan agama islam materi taharah di SMPN.

Berdasarkan pada penjelasan persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang penulis

lakukan ialah pada pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV, Sedangkan persamaannya ialah sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan, pembaruan pada penelitian ini ialah dengan mengembangkan media gamifikasi sekaligus berbasis aplikasi *wordwall* , dengan artian pada pembuatan media game tersebut menggunakan aplikasi *wordwall*.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu¹⁵. Menurut Hamidjojo yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, McLuhan memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakekatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk

¹⁵ Lailatul Usriyah, "Media Pembelajaran," 2021, <https://scholar.google.co.id/citations?user=O3PE3fkAAAAJ&hl=en>.

merasakan, mendengar dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. Berdasarkan pada batasan-batasan di atas, maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Pembelajaran dalam hal ini dipandang sebagai suatu sistem, yaitu sistem pembelajaran atau lebih dikenal sebagai sistem instruksional. Sebagai suatu sistem pembelajaran meliputi komponen-komponen yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan, melainkan saling berkaitan dan memiliki efek sinergi (nilai lebih). Komponen itu meliputi tujuan, isi, metode atau strategi pembelajaran, media dan sumber belajar serta evaluasi hasil belajar. Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.¹⁶

¹⁶ M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Sesuatu" 1 (2013): 2, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi salah satunya media sebagai sumber belajar, media pembelajaran sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik dan juga media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan alat yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.¹⁷

3. Macam-macam Media Pembelajaran

¹⁷ Edi Elsa, "Pengertian Media Pembelajaran," educhannel.id, July 15, 2016, <https://educhannel.id/blog/articel/pengertian-media-pembelajarann.html>.

Ada macam-macam media pembelajaran sederhana yang dapat dipraktekkan :

1) Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini

dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya :

a. Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkaian, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b. Media visual gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya :

a. Media audiovisual diam

Berupa TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

b. Media audio visual gerak

Berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4) Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya :

- a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi di antaranya model, mock up, dan diorama.
- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realit misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak peserta didiknya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

5) Gambar Fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang

diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Gambar fotografi itu harus cukup memadai.
- b. Gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- c. Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas.
- d. Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e. Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

6) Peta dan Globe

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan *globe* ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak.

Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

- a. Memungkinkan peserta didik mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain lain.

b. Merangsang minat peserta didik terhadap penduduk dan pengaruh- pengaruh geografis.

c. Memungkinkan peserta didik memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.¹⁸

Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini termasuk kedalam media Audio Visual karena merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

b. Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*

Gamifikasi menurut LearbTech adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif¹⁹

Gamifikasi juga merupakan sebuah proses yang bertujuan mengubah non-game context (contoh : belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan game thinking, game design, dan game mechanics.²⁰

¹⁸ Ayu Rifka Sitoresmi, “6 Macam-Macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa,” *Liputan6.com, Liputan6 (blog)*, 2021, <https://www.liputan6.com/hot/read/4560947/6-macam-mcam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa>.

¹⁹ Diana Ariani, “Gamifikasi Untuk Pembelajaran” 3 (2020): 144, <https://doi.org/10.21009/JPI.03209>.

²⁰ Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, Dwi Mirza Yanti, “Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar” 1 (2021), <https://doi.org/10.55606/sokoguru.vlil.1783>.

Wordwall merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, aplikasi ini digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio – visual yang dapat menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik.²¹ *Wordwall* ini juga termasuk aplikasi yang berbasis website yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Jadi, Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini dibuat bertujuan untuk meningkatkan Motivasi peserta didik dalam proses belajar dan mempermudah Guru dalam proses mengajar. Didalam Aplikasi *Wordwall* disediakan beberapa Game yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk memanfaatkan aplikasi ini, silakan :

1. Mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net/>. Klik Sign Up lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi Anda..
2. Pilih *Create Activity* lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan.
3. Tuliskan judul dan deskripsi permainan.

²¹ Meirisa Sahanata Dkk, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif" 1 (2022): 13, <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id>.

4. Ketikkan konten Anda sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, Anda diperkenankan mengunggah gambar.
5. Klik *Done* jika telah selesai.

c. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Implementasi Pendidikan Pancasila melalui Kurikulum Merdeka mengedepankan proses belajar yang menyenangkan dan relevan sehingga anak-anak kita memahami cara mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari, Kemendikbudristek juga mengkampanyekan enam profil Pelajar Pancasila yang terdiri dari beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Enam profil tersebut diambil dari nilai-nilai Pancasila.²²

Disini peneliti lebih fokus pada materi “bergotong royong”.

Hak pada dasarnya adalah sesuatu yang harusnya bisa diterima atau nikmati. Hal itu berarti kita berhak menerima hal-hal yang menjadi hak kita dan kita tidak boleh melanggar hak orang lain. Sementara, kewajiban ialah hal-hal yang wajib dilakukan sebagai anggota masyarakat.

²² Trisna Wulandari, “Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berlaku Mulai Tahun Ajaran 2022/2023,” Detik.com, *Detikedu* (blog), 2022, <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6109541/mata-pelajaran-pendidikan-pancasila-berlaku-mulai-tahun-ajaran-2022-2023>.

Adapun Materi Pendidikan Pancasila Kelas IV yang akan dijadikan kajian materi sebagai dasar dalam membuat media Gamifikasi berbasis Aplikasi Wordwall antara lain yakni materi tentang Gotong Royong dilingkungan sekitar. Materi ini meliputi - Gotong Royong di Sekolah - Gotong Royong di Rumah - Gotong Royong di Masyarakat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Selanjutnya dinyatakan bahwa “*design and development research seeks to create knowledge grounded in data systematically derived from practice*”.²³ Perencanaan dan penelitian pengembangan, berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dari praktik. Artinya melalui metode penelitian ini akan dapat dikembangkan ilmu berdasarkan penerapan produk tertentu dalam membantu meningkatkan produktivitas kerja. *It is a way to establish new product, model, procedures, techniques, and tools based upon a methodological analysis of specific cases.* Perencanaan dan penelitian pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk baru, model, prosedur, teknik, dan alat-alat yang didasarkan pada

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RnD* (Yogyakarta, 2015), <https://repository.umy.ac.id>.

metode dan analisis dari dari permasalahan yang spesifik. “*The focus of a design and development study can be on front-end analysis, planning, production, and/or evaluation*”. Fokus pada perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisa awal sampai akhir yaitu perencanaan, produksi dan evaluasi²⁴.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode *Research and Development* (R&D). Metode Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan R&D, dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian).

Produk yang dikembangkan dalam judul penelitian ini yaitu : Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember. Media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* inilah yang akan peneliti kembangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE, model ini merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development,*

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, Dr. Ir. Sutopo. S.Pd,MT, 2019, 395.

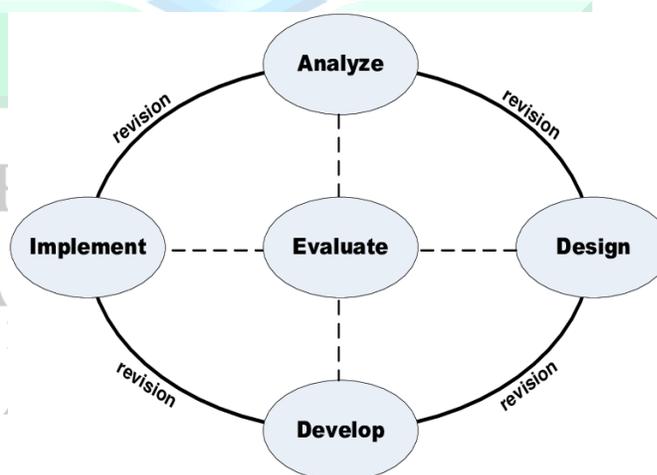
Implementation, Evaluation. Model ini sering kali dipakai oleh para peneliti dikarenakan model ADDIE ini menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional.²⁵ Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.*), dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan.²⁶

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.²⁷ dalam pengembangan media ini menggunakan prosedur penelitian model ADDIE.

Tabel 2.1

Tabel Tahap ADDIE



²⁵ Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran" 15 (2018): 277, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, 394.

²⁷ Tim Penyusun, *Karya Ilmiah* (UIN KHAS JEMBER, 2021), 69.

Secara teknis, penggunaan lima tahapan penelitian pengembangan model ADDIE diatas dalam mengembangkan instrumen diagnostik miskonsepsi secara online dapat dideskripsikan sebagai berikut

a. Analisis (*Analyze*)

Langkah analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik kelas IV di MIN 2 Jember untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

b. Perancangan (*Design*)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (*desain*) Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember., ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*

pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember ini, langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* adalah:

1. Melakukan pembuatan media pembelajaran Gamifikasi menggunakan aplikasi *Wordwall*. Pembuatan media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran lain yang digunakan di sekolah.
2. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan ahli Pembelajaran..
3. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta melibatkan peserta didik kelas IV Imam Bonjol untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall*.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai pada program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan melalui kompetensi keterampilan, pengetahuan, sikap – sikap yang harus dimiliki oleh para peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal berikut, diantaranya: sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi dalam diri peserta didik yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran, keuntungan yang didapat dirasakan oleh lembaga sekolah akibat

adanya peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran²⁸

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data, yang akan digunakan sebagai dasar dalam menetapkan suatu kelayakan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Uji coba produk meliputi, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen penelitian, dan teknik analisis data..Penjelasannya sebagai berikut :

D. Desain Uji Coba.

Desain uji coba produk bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, media, dan penilaian. Dalam uji coba terdapat dua tahap untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, yaitu validasi ahli dan uji coba pengguna. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkatan kelayakan media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan berdasarkan dari aspek materi dan media. Sedangkan Uji kelayakan dilakukan dengan menunjukkan media beserta sejumlah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli media dan materi. Uji Coba Pengguna/Pemakaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* bagi pengguna. Guru dan peserta didik mengisi angket

²⁸ Nurul Huda Panggabean dan Amir Danis, *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*, 2020, 73, <https://kitamenulis.id/2020/12/30/desain-pengembangan-bahan-ajar-berbasis-sains/>.

penilaian setelah proses pembelajaran berakhir untuk menilai tingkat kemanfaatan dan kemenarikan media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini.

1. **Subjek Uji Coba.**

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi peserta didik yaitu meliputi, Ahli Media, Ahli Materi, Guru kelas IV Imam Bonjol, dan Peserta didik kelas IV Imam Bonjol Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Kriteria subjek coba dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Ahli materi/isi.
- b. Ahli media.
- c. Ahli Pembelajaran (Guru kelas IV Imam Bonjol)
- d. Peserta didik dalam subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV Imam Bonjol Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 2 Jember.

2. **Jenis Data**

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas di sekolah. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket dan kuisioner yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik dan

guru untuk menilai keefektifan dari media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* ini.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuisisioner, dan pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data suatu penelitian²⁹, Instrumen penelitian menjadi hal penting dalam suatu penelitian.

Berikut Instrumen Validasi dari para Ahli (Kuantitatif) :

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 2.3
Instrumen Validasi Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Aspek Kelayakan isi	Kesesuaian Materi dengan kompetensi dasar dan indikator
		Ketepatan cakupan materi
		Keakuratan materi
		Kemutakhiran materi
2	Aspek Bahasa	Lugas
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca
		Keterbacaan

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, 156.

Dimodifikasi dari (Ni'am).³⁰

b. Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 2.4
Instrumen Validasi Media

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Aspek Kualitas	Kualitas Media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran
		Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran
		Desain yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik
		Media dapat melatih kemandirian peserta didik
		Media dapat digunakan sesuai dengan situasi peserta didik
2	Aspek Teknis	Desain media baik (teks, warna dan gambar)
		Tampilan umum media menarik

Dimodifikasi dari (Ni'am).³¹

c. Instrumen Penggunaan Media Oleh Guru

Tabel 2.5
Instrumen Penggunaan Media Oleh Guru

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Shahih atau Valid	Kebenaran isi materi sistematis dan logis
2	Tingkat kepentingan	Signifikan perumusan materi
3	Kebermanfaatan	Kebermanfaatan akademis/non akademis

³⁰ Ahmad Alfu Ni'am, "Pengembangan E-modul sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pernafasan untuk peserta didik XI SMAN Rambipuji Jember" (Skripsi, UIN KHAS JEMBER, 2021), 49.

³¹ Ahmad Alfu Ni'am, 50.

4	<i>Learnibility</i>	Kemungkinan dipelajari
5	Menarik minat	Minat belajar dan memotivasi
6	Kesederhanaan	Tata letak dan bahasa
7	Integrasi	Integrasi antar elemen visual
8	Penekanan	Penekanan pada unsur visual
9	Keseimbangan	Keseimbangan unsur visual
10	Garis	Visual garis
11	Bentuk	Visual bentuk
12	Ruang	Ruang dalam desain
13	Tekstur	Tekstur dalam desain
14	Mewarnai	Pewarnaan

d. Instrumen Penggunaan Media Oleh Peserta Didik

Tabel 2.6

Instrumen Penggunaan Media Oleh Peserta Didik

NO	INDIKATOR
1	Membantu peserta didik untuk belajar
2	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3	Ketertarikan penggunaan media
4	Desain media menarik
5	Kejelasan gambar
6	Kejelasan tulisan
7	Kemudahan pengoperasian
8	Kesesuaian media dengan dunia peserta didik
9	Penggunaan media terkait dengan waktu
10	Menumbuhkan rasa ingin tahu

Instrumen yang dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. (Kualitatif) :

1. Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti³²

Observasi merupakan salah satu bagian dari pengumpulan data. Observasi memiliki arti pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang di observasi dapat berupa gambaran sikap, kelakuan, perilaku, tindakan, dan keseluruhan tingkah laku manusia. Data observasi juga dapat berupa interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman para anggota dalam berorganisasi³³.

Secara umum observasi diartikan sebagai cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomenafenomena yang akan dijadikan objek dalam penelitian atau pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi

³² M Mardawani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif," 2012, 51, <https://scholar.google.co.id/citations?user=3pmgLDsAAAAJ&hl=id>.

³³ Dr. J. R. Raco, ME., M.Sc., *Metode Penelitian Kualitatif*, 2010, 112, https://books.google.co.id/books/about/Metode_Penelitian_Kualitatif.html?id=jOByDwAAQBAJ&redir_esc=y.

banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

2. Angket

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan untuk memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. kuisoner digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh seseorang. Angket atau kuesioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung ataupun tidak langsung. beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu: prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik³⁴.

Dalam penelitian ini angket di berikan kepada validator media selaku sebagai ahli media, validator materi sebagai ahli materi dan guru kelas sebagai ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas IV MIN 2 JEMBER untuk merespon peserta didik terhadap media pembelajaran.

Angket validasi media dan angket validasi materi sebelum implementasi media, sedangkan untuk angket pembelajaran yang diberikan kepada guru kelas sebagai ahli

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, 199.

pembelajaran diberikan pada saat proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung. Sedangkan data test menggunakan *pretest* dan *posttest*. data *pretest* peserta didik diberikan sebelum menggunakan nya media pembelajaran. dan untuk *posttest* peserta didik diberikan setelah penerapan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang di berikan, atau juga dapat di ambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumendokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian³⁵.

Dokumentasi yang diambil pada penelitian ini, antara lain:

- a). Daftar nama peserta didik
- b). Observasi kegiatan pembelajaran
- c). Penyampaian materi
- d). Implementasi media

³⁵ Maskur Ahmad, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Peserta didik Teluk Betung Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61.

- e). Mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*
- f). Foto kegiatan belajar mengajar
- g). Validasi media, materi, dan pembelajaran
- h). Angket respon peserta didik

4. Teknik Analisis Data

Pada proses teknik analisis data dilakukan apabila telah memperoleh dan mengumpulkan data, sehingga data tersebut dapat diolah dengan tujuan untuk mengetahui bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil sesuai dengan tujuan ataupun tidak. Pada penelitian pengembangan media ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. penjelasannya sebagaimana berikut :

1) Analisa Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengelolah data yang dihasilkan dari observasi, wawancara dan masukan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi dan minat terhadap media pembelajaran

Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwal* pada mata pelajaran pendidikan pancasila . Teknik analisi deskriptif kualitatif dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dapat dilakukan pada saat melakukan penelitian secara berlangsung. Segala sesuatu, situasi dan objek yang dilihat

ataupun didengar pada waktu mengimplementasikan media yang dikembangkan.

b. Reduksi data

Data yang diperoleh perlu ditelaah secara jelas dan rinci. Kemudian data tersebut dikelompokkan, dipilah dan memfokuskan data pokok dan memfokuskan data pada hal yang penting sesuai dengan tema dan polanya.

c. Penyajian data

Penyajian data ditulis dalam bentuk deskriptif secara singkat dan jelas mengenai implementasi media Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* pada proses pembelajaran yang disesuaikan dengan data.

d. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah ada dan segenap bukti yang valid dan konsisten, sehingga kesimpulan yang dapat dikatakan kesimpulan yang berkualitas.³⁶

2) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif didapatkan dari nilai angket ahli validator, guru dan peserta didik. Data yang telah di dapatkan dianalisis sehingga mengetahui kevalidan dan keefektifan dari media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwal* yang dikembangkan. Adapun analisis deskriptif data kuantitatif terbagi segaimana berikut :

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*, 321.

a. Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis validitas atau kelayakan suatu pengembangan media pada penelitian ini didapatkan dari angket validator dan guru. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media dengan materi pelajaran berdasarkan respon peserta didik.

Data yang telah didapatkan melalui angket dapat di analisis dan ditaksir melalui kreteria skala Likert pada table yang disajikan berikut:

Tabel 2.7
Kriteria Skor Skala Likert³⁷

KETERANGAN	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu / Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Angket yang telah didapatkan dianalisis dan diperkirakan dengan rumus rata-rata sebagaimana berikut :

$$\frac{Vah = Tse \ 100\%}{Tsh}$$

Keterangan:

Vah : Validasi Ahli

³⁷ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok, 2020), 38, <https://etheses.uinsgd.ac.id>.

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:

Tabel 2.8
Tingkat Kreteria Pencapaian dan Kualifikasi³⁸

NO	PENCAPAIAN(%)	KETERANGAN	KUALIFIKASI
1	86%-100%	Sangat Baik	Sangat layak tidak perlu direvisi
2	71%-85%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	56%-70%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
4	41%-55%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
5	25%-40%	Tidak Baik	Sangat kurang layak

(Baiti Nur Fitria,2023 direvisi oleh Peneliti)

b. Analisis Data Hasil Respon Peserta didik

Analisis data hasil respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran

Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan. Data hasil respon peserta didik diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik setelah media pembelajaran Gamifikasi berbasis aplikasi *Wordwall* diuji cobakan. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistic deskriptif. Hasil pengisian angket uji respon peserta didik

³⁸ Baiti Nur Fitria, "Pengembangan Media PembelajaranTaktik (Kotak Tematik) dalam Pembelajaran Tematik tema 6 Kelas 5 di MI Masyithoh" (Skripsi, Jember, UIN KHAS JEMBER, 2023), 98.

dilakukan berdasarkan data yang berupa lembar penilaian menggunakan skala likert dengan skor 1-5.

$$\frac{Vau = Tse}{Tsh \times 100\%}$$

Keterangan:

Vau : Validasi Audiens (peserta didik)

Tse : Total skor empirik yang dicapai

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Tabel 2.9
Kriteria Hasil Respon Peserta didik

No	Interval Skor	Keterangan
1.	81,00% - 100,00%	Sangat Menarik
2.	61,00% - 80,00%	Menarik
3.	41,00% - 60,00%	Cukup Menarik
4.	21,00% - 40,00%	Kurang Menarik
5.	0,00 – 20,00% S	angat Kurang Menarik

c. Analisis Data Uji Efektivitas

Analisis efektivitas produk yang sedang dikembangkan dievaluasi berdasarkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian

efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian yang digunakan adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O_1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O_2) berupa penggunaan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan.

Rumus *Design One-Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan

O_1 : Nilai *Pre-test*

x : Perlakuan

O_2 : Nilai *Post-test* setelah menggunakan bahan ajar

Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus *paired sample t-test*. Pengujian menggunakan rumus *paired sample ttest* dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian Media Gamifikasi berbasis Aplikasi

Wordwall. Namun sebelum dilakukan pengujian paired sample t-test data yang diperoleh dari pretest dan posttest harus berdistribusi normal, sehingga dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Shapiro Wilk memakai aplikasi software SPSS 26. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05. Apabila data dikatakan berdistribusi normal kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus paired sample t-test dengan memakai aplikasi SPSS 26. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sesudah dan sebelum menggunakan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t-tabel dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*.

H_a = terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*.

Pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila $Sig < t_{tabel}$, maka artinya H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Apabila $Sig > t_{tabel}$, maka artinya H_a ditolak dan H_0 diteri

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil dari penelitian ini dalam Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember. bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan dan kepraktisan dari pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* yang di terapkan pada hasil penelitian di Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. Adapun prosedur penelitian dan pengembangannya sebagai berikut :

A. Profil Sekolah MIN 2 JEMBER

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember adalah salah satu madrasah yang ada di Jember yang beralamatkan JL. Puger NO. 42 Tutul Balung Jember. Madrasah ini berdiri pada tahun 1993 hingga saat ini dan telah terakreditasi A. Nama kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember sekarang adalah Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag. Saat ini jumlah guru yang telah PNS adalah berjumlah 21 orang, Guru Tetap (GT) berjumlah 5 orang, pegawai PNS berjumlah 2 orang, dan Pegawai Tetap (PT) berjumlah 4 orang, sehingga jumlah keseluruhan saat ini adalah 32 orang³⁹.

1) Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 02 Jember

³⁹ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "Profil MIN 2 Jember," 24 April 2024

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember memiliki visi dan misi, yang dimana visinya adalah “Terwujudnya madrasah berkualitas untuk mencetak intelektual berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi dan berbudaya lingkungan”. Dan misinya yaitu sebagai berikut.

1. Melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum secara intensif, efektif, dan efisien.
2. Mengupayakan terciptanya lingkungan madrasah yang kondusif dan Islami.
3. Membudayakan dan membiasakan perilaku Islami dan menanamkan kepribadian yang beakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan bekal keterampilan dan membantu mengenali potensi diri kepada peserta didik dan mengembangkan sikap kemandirian.
5. Mengembangkan bakat dan minat di bidang Imtaq dan Iptek
6. Mengakomodir aspirasi masyarakat dan memaksimalkan perannya untuk turut serta memajukan Madrasah⁴⁰.

Adapun hal-hal menarik bagi peneliti di MIN 02 Jember ini adalah pada program unggulan, yaitu seperti kegiatan pembiasaan/keteladanan. Mekanisme pelaksanaan kegiatan pembiasaan/keteladanan ini diberikan pada jam pelajaran (intrakulikuler) dibina oleh wali kelas atau orang lain yang

⁴⁰Dokumentasi, Visi Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember,,” 24 April 2024

memiliki jam awal pelajaran pada kelas tersebut. Adapun kegiatan pembiasaanya adalah seperti membaca Al-Qur'an, membaca Asmaul Husna, membaca surat-surat pendek, menghafal juz ke 30 (khusus untuk program ini dilaksanakan diluar jam pelajaran), dan Baca Tulis Al-Qur'an (BTA). Adapun 10 pembiasaan lainnya yang dilakukan seperti Mustofahah (bersalamsalaman) kegiatan ini dilakukan ketika setiap selesai upacara hari senin, shalat dhuha berjama'ah, tadarus Al-Qur'an, shalat dzuhur berjama'ah, Jum'at bersih, santunan anak yatim, membuang sampah pada tempatnya, budaya 3 S (Senyum, Salam, dan Sapa), pemeriksaan kebersihan kuku, tinggi badan, serta berat badan, dan peserta didik dilarang membawa HP ke sekolah⁴¹.

Adapun beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang diterapkan pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember ini, diantaranya seperti voli, MTQ, lukis, paduan suara, volly, bulu tangkis, tenis meja, puisi, hadrah/sholawat, pramuka, drum band, kaligrafi, pidator, memanah, dan pocil. Untuk jumlah peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember adalah sebagai berikut. Adapun hal-hal menarik bagi peneliti di MIN 02 Jember ini adalah pada program unggulan, yaitu seperti kegiatan pembiasaan/keteladalan. Mekanisme pelaksanaan kegiatan pembiasaan/keteladanan ini diberikan pada jam pelajaran (intrakurikuler) dibina oleh wali kelas atau orang lain yang memiliki jam awal pelajaran pada kelas tersebut. Adapun kegiatan pembiasaanya adalah seperti membaca Al-

⁴¹ Dokumentasi, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "MIN 2 Jember," 24 April 2024

Qur'an, membaca Asmaul Husna, membaca surat-surat pendek, menghafal juz ke 30 (khusus untuk program ini dilaksanakan diluar jam pelajaran), dan Baca Tulis Al-Qur'an (BTA).

Adapun 10 pembiasaan lainnya yang dilakukan seperti Mustofahah (bersalamsalaman) kegiatan ini dilakukan ketika setiap selesai upacara hari senin, shalat dhuha berjama'ah, tadarus Al-Qur'an, shalat dzuhur berjama'ah, Jum'at bersih, santunan anak yatim, membuang sampah pada tempatnya, budaya 3 S (Senyum, Salam, dan Sapa), pemeriksaan kebersihan kuku, tinggi badan, serta berat badan, dan peserta didik dilarang membawa HP ke sekolah. Adapun beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang diterapkan pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember ini, diantaranya seperti voli, MTQ, lukis, paduan suara, volly, bulu tangkis, tenis meja, puisi, hadrah/sholawat, pramuka, drum band, kaligrafi, pidator, memanah, dan pocil⁴².

2. Data Peserta Didik

Tabel 2.10

Data Peserta Didik

Data Kelas	Jumlah
Kelas 1	116
Kelas 2	74
Kelas 3	82
Kelas 4	80
Kelas 5	64

⁴² Wawancara, Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember . 25 April 2024

Kelas 6	67
Jumlah Keseluruhan	483 Peserta didik

Adapun Jumlah peserta didik kelas IV Imam Bonjol berjumlah 28 Peserta didik Siswi⁴³.

3. Data Sarana dan Prasarana Sekolah

Terdapat data sarana dan prasarana sekolah pada tahun ajaran 2023/2024 data sarana dan prasarana sekolah ialah sebuah dokumentasi berisi data tentang jumlah dan kondisi keadaan Sarana dan Prasarana di Sekolah. Dengan adanya data tersebut baik guru kelas dan kepala sekolah dapat mengetahui jumlah keseluruhan, sarana dan prasarana serta jumlah yang diperlukan di sekolah. Data sarana dan prasarana menjadi salah satu administrasi sekolah saat sekolah tersebut akan di akreditasi⁴⁴.

Tabel 2.11

Data Sarana dan Prasarana

Saran dan Prasarana	Satuan Data	Jumlah
Sarana Administrasi	Telepon	2
	Notebook	8
	Printer	5
	Scanner	2
	Lcd	5
Sumber Penerangan	PLN	2

⁴³ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "MIN 2 Jember," 25 April 2024

⁴⁴ Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, "Sarana Prasarana MIN 2 Jember," 24 April 2024

	Internet(Telkom, Speedy, Indihome)	1
Ruangan	Ruang Kepala Sekolah	1
	Ruang Pegawai (Guru)	1
	Ruang Perpustakaan	1
	Lab IT	1
	Koperasi	1
	Kantin	1

Dari tabel 2.12 yang mengacu pada sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. Dengan fasilitas yang memadai terdapat lahan bangunan, sarana administrasi, sumber penerang dan beberapa ruangan lainnya. Sehingga menjadi salah satu alasan peneliti untuk mengambil tempat penelitian yang disesuaikan pada suatu permasalahan dalam memanfaatkan fasilitas sekolah dengan mengangkat judul Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. LCD dan Proyektor adalah contoh sebagian fasilitas yang peneliti manfaatkan untuk menunjang proses penelitian.

B. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember.. Dan pada penelitian ini menghasilkan produk yang berupa Media Gamifikasi berbasis Aplikasi

Wordwall pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV. Dan penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, yaitu pada penelitian ini merupakan jenis penelitian *R&D* yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Hasil dari pengembangannya Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* ini menggunakan model ADDIE. Urutan langkah-langkah dari penelitian ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (pelaksanaan), Evaluation (evaluasi).

1. Hasil analisis (Analyze)

Tahapan yang pertama pada model ADDIE yaitu analisis yang merupakan tahapan awal yang dimulai dari observasi di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember untuk mencari informasi yang ada di Sekolah tersebut, dan hal-hal yang di yakni analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis karakteristik dilakukan di kelas IV yang menjadi sasaran objek pada penelitian ini, peserta didik dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik kelas IV di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember sebagai subjek dalam penelitian ini dan didapatkan hasil rentang usia peserta didik kelas IV yaitu antara 10-12 tahun. Analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan

oleh peneliti untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik, dalam hal ini peneliti mengambil pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kegiatan Gotong Royong di Lingkungan Sekitar, dan menggunakan media pembelajaran Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*.

Bedasarkan hasil analisis dan wawancara oleh peneliti bahwasannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini jarang sekali tidak menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi, Guru cenderung melakukan penyampaian materi, menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan mengerjakan soal-soal yang berasal dari buku Bupena juga sebagai sumber belajar mereka, Menurut Penulis Guru lebih fokus pada mata pelajaran IPAS dibandingkan Pendidikan Pancasila untuk itu dari hasil analisis kebutuhan diatas dapat dijelaskan bahwa dibutuhkannya media pembelajaran Pendidikan Pancasila guna sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan kepada peserta didik dan anti bosan, sehingga peneliti disini akan menggunakan media pembelajaran Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*. media pembelajaran Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* ini merupakan media berbasis Teknologi yang berbentuk Permainan dan berisikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. dan media pembelajaran Gamifikasi berbasis Aplikasi

Wordwall ini merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik (guru).

2. Hasil Desain (*Design*)

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Sebelum membuat Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*, perlu untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan di sesuaikan dengan pembuatan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* ini. Dan peneliti memilih materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV. Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar kelas IV disusun sesuai dengan pembelajaran yang ada, peneliti menganalisis materi sesuai Jadwal dan CP yang telah ada. Materi yang dimuat mencakup komponen Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar, serta upaya mengajak peserta didik agar mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember. yang di fokuskan

pada peneliti di kelas IV Imam Bonjol.

b. Membuat Pertanyaan

Sebelum Membuat Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* , Hal yang perlu dilakukan ialah membuat pertanyaan terlebih dahulu. Disini peneliti membuat dua jenis Pertanyaan yakni uraian dan pilihan Ganda, uraian yang berjumlah 10 Pertanyaan dan pilihan Ganda juga sama 10 Pertanyaan dengan materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar.

Berikut Pertanyaannya :

Uraian :

1. Apa Saja Manfaat dari Gotong Royong ?....
2. Apa Saja Tujuan dari Gotong Royong ?.....
3. Gotong Royong Bisa Dilakukan dimana saja ?....
4. Berikan Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekolah
5. Berikan Contoh Gotong Royong di Lingkungan Masyarakat
6. Berikan Contoh Gotong Royong di Lingkungan Rumah....
7. apa saja Kegiatan Gotong Royong yang Pernah Kalian Lakukan di Lingkungan Rumah....
8. Apa saja Kegiatan Gotong Royong yang Pernah Kalian Lakukan di Lingkungan Sekolah....
9. apa saja Kegiatan Gotong Royong yang Pernah Kalian Lakukan di Lingkungan Masyarakat....

10. Setelah Kalian Belajar Materi Gotong Royong, apa yang Kalian Pahami tentang Kegiatan tersebut ??...

Jawaban :

1. -Memperkuat ikatan sosial -meningkatkan rasa saling percaya - membantu setiap kegiatan yang ada. Dll
2. -Membantu masyarakat untuk menghadapi suatu masalah - meningkatkan kesejahteraan antar masyarakat -menguatkan hubungan antar masyarakat agar saling erat. Dll
3. -Di lingkungan Masyarakat -Dilingkungan Sekolah -Dilingkungan Rumah.
4. -Membantu Guru membersihkan halaman sekolah -Piket kelas - Membuat kegiatan organisasi disekolah. Dll
5. -Membenahi Jalanan yang sudah rusak -Kerja bakti didesa - Merayakan hari besar.Dll
6. -Membersihkan lingkungan rumah -Merawat keluarga yang sakit - Membantu merawat hewan peliharaan. Dll
7. Sesuai Jawaban Peserta Didik
8. Sesuai Jawaban Peserta Didik
9. Sesuai Jawaban Peserta Didik
10. Gotong Royong adalah kegiatan yang dilakukan bersama-sama tanpa paksaan. (Sesuai Jawaban Peserta Didik).

Pilihan Ganda :

1. Dalam sebuah desa, masyarakat akan mengadakan acara pembersihan sawah bersama. Siapa saja yang bisa ikut serta dalam acara ini?.....

2. Dalam sebuah sekolah, peserta didik dan guru akan bekerja sama untuk menyelenggarakan acara lomba. Apa yang harus dilakukan peserta didik dan guru untuk menyelenggarakan acara tersebut?....

3. Dalam sebuah komunitas, masyarakat akan bekerja sama untuk membuat program bantuan sosial. Bagaimana cara masyarakat untuk bekerja sama dalam hal ini ?....

4. Dalam sebuah kompleks perumahan, masyarakat akan bekerja sama untuk membuat taman. Apa yang dibutuhkan dalam acara ini ?....

5. Melakukan pekerjaan bersama-sama disebut ?...

6. Dengan bergotong Royong pekerjaan terasa ?..

7. Hidup bergotong Royong akan menciptakan ?...

8. Kegiatan berikut yang tepat dilaksanakan dengan berGotong Royong adalah ?..

9. Menjaga kebersihan dan keindahan taman kota merupakan kerja sama di tingkat ??

10. Gotong Royong merupakan pengamalan sila ke.....pancasila.

Jawaban :

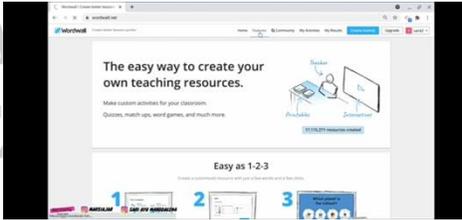
1. C. Petani dan warga desa

2. C. Peserta didik dan guru harus bekerja sama

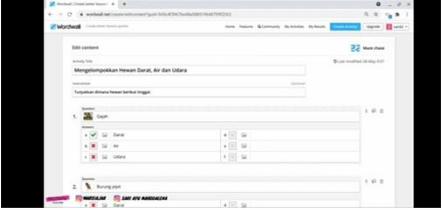
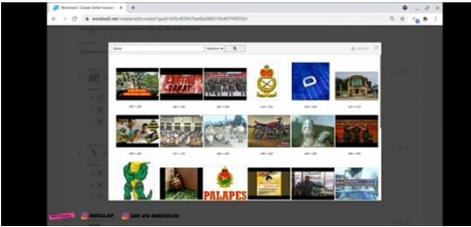
3. B. Semua orang harus bekerja sama
 4. D. Dana dan tenaga kerja yang diperlukan
 5. A. Gotong Royong
 6. A. Lebih Ringan
 7. B. Kerukunan
 8. C. Memperbaiki Jalan
 9. A. Masyarakat
 10. C. 3
- c. Membuat Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall*

2.12

Tabel Pembuatan Permainan Aplikasi *Wordwall*⁴⁵

NO	Tahapan	Gambar
1	Mendaftarkan akun di https://Wordwall.net/ . Klik Sign Up lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi Anda.	
2	Pilih Create Activity lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan.	

⁴⁵ Nafila AlJufri, "Tutorial Membuat Game Edukatif Melalui Wordwall," Desember 2022, <https://www.kompasiana.com/nafila98/63947d240d6a9d6ab9724a32/tutorial-membuat-game-edukatif-melalui-wordwall>.

3	Tuliskan judul dan deskripsi permainan.	
4	Ketikkan konten Anda sesuai dengan tipe permainan. Pada beberapa tipe, Anda diperkenankan mengunggah gambar.	
5	Klik Done jika telah selesai.	

3. Hasil Pengembangan (Development)

Hasil pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* terdiri dari beberapa tahapan yakni, sebagai berikut:

a. Bentuk produk

Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah media yang sering dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini juga menggunakan alat yang sangat mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam

pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti, bahan-bahannya yang mudah ditemukan, dan banyak orang yang sudah memilikinya, bahan Pembuatan media ini yakni HP/android dan juga bisa memakai laptop . Pembuatan media ini menyesuaikan dengan materi kelas IV yaitu materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar. Sebenarnya media ini dapat dipakai dengan materi yang lain, hanya saja peneliti mengambil materi ini karena sesuai dengan apa yang telah dipelajari oleh kelas IV Imam Bonjol. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator, tim validator penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

Berikut hasil produknya :

<https://wordwall.net/id/resource/72833488>

<https://wordwall.net/id/resource/63196468>

<https://wordwall.net/id/resource/72859945>

b. Komponen Komponen Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*

Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini sangat mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik. Pembuatan Media Gamifikasi

Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini menggunakan alat yang mudah dijumpai dan didapatkan dilingkungan sekitar media ini sangat cocok untuk kalangan tingkat Sekolah Dasar.

Langkah Langkah yang di gunakan dalam pembuatan media ini yaitu :

- 1) Bahan yang diperlukan adalah:
 - a) Pertanyaan sesuai materi
 - b) Kunci jawaban sesuai pertanyaan
- 2) Alat yang dibutuhkan adalah:
 - a) Laptop / HP
 - b) Proyektor (waktu dipraktekkan)
- 3). Langkah-langkah pembuatan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* , adalah:
 - a). Mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net/>. Klik Sign Up lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi Anda..
 - b). Pilih Create Activity lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan.
 - c). Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
 - d). Ketikkan konten Anda sesuai dengan tipe permainannya. Pada beberapa tipe, Anda diperkenankan mengunggah gambar.
 - e). Klik Done jika telah selesai.

c. validasi produk

validasi produk ada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dilakukan oleh Bapak Prof Dr.H.Mashudi, M.Pd, dan validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Sukarno, validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, yaitu Bapak Syaifullah S.Pd, M.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh prosentase 96,66% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari segi warna dan tampilan, yang awalnya menggunakan templat yang biasa dan di ubah menjadi templat premium, dan yang awalnya tidak bisa dicetak diubah menjadi bisa dicetak karena sudah premium.

Hasil dari validasi ahli media di peroleh prosentase 96,66% dan dapat dikategorikan sangat baik dan mendapatkan saran sebaiknya warna dan tampilannya didesain semenarik mungkin dan dapat dicetak .

Table 2.13
Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor per Aspek	Presentase kelayakan per aspek	Keterangan per aspek
	Ukuran Media	1	4	8	100%	Sangat Layak
		2	4			
	Desain	1	4	23	95,83%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	3			
		5	4			
		6	4			
	Isi Media	1	4	27	96,42%	Sangat Layak
		2	4			
		3	4			
		4	3			
		5	4			
		6	4			
		7	4			
	Jumlah			58	96,66%	Sangat Layak
Keterangan Akhir						Sangat Valid

Dari table 2.13 di atas, maka dilakukan perhitungan seperti berikut ini:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$v - an = \frac{58}{60} \times 100 \%$$

$$= 96,66 \%$$

Hasil akhir presentase dengan validasi ahli Media dari hasil keseluruhan yang menentukan nilai validitas dari tabel di atas bahwa Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* sangat valid. Yang mana memperoleh nilai 58 dengan presentase 96,66% dari total nilai keseluruhan 60. Artinya kegrafikan yang disajikan dalam produkyang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengidikasikan bahwa Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 2.14
Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per Aspek	Presentase Kelayakan Per aspek	Keterangan Per Aspek
Komponen Materi	1	4	41	93,18%	Sangat layak
	2	4			
	3	5			
	4	5			
	5	4			
	6	4			
	7	4			
	8	4			
	9	4			
	10	5			

	11	5			
Jumlah			41	93,18%	Sangat Layak
Keterangan Akhir					Sangat Valid

Dari tabel 2.14 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan komponen penilaian berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{41}{44}$$

$$= 93,18\% \times 100 \%$$

$$= 93,18\%$$

Data hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 41 dengan presentase 93,18% dari total keseluruhan 44. Artinya materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 2.15
Tabel penyajian hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	Skor Per Aspek	Presentase Kelayakan per Aspek	Keterangan Per Aspek
	Komponen	1	4	38	95%	San

Materi Pembelajaran	2	4			gat Layak
	3	4			
	4	4			
	5	4			
	6	3			
	7	4			
	8	4			
	9	4			
	10	3			
	Desain	1			
Media	2	4			
	3	4			
	4	4			
	5	4			
	6	4			
	7	4			
	8	4			

		9	3		
		10	4		
		11	4		
		12	4		
Jumlah				85	96,59%
Keterangan Akhir					Sangat Valid

Dari tabel 2.15 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan komponen penilaian ahli pengguna (Guru Kelas) berikut ini:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

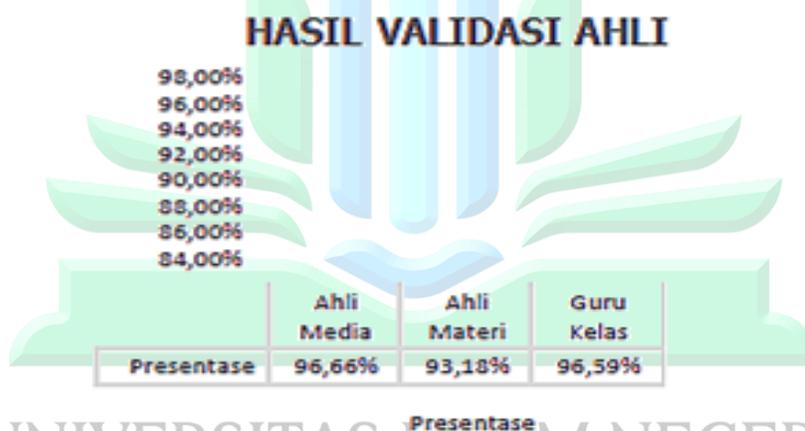
$$V - ah = \frac{85}{88} \times 100 \%$$

$$= 96,59 \%$$

Data hasil validasi pengguna memperoleh nilai 85 dengan presentasi 96,59% dari total nilai keseluruhan 88. Artinya materi dan desain yang disajikan dalam produk yang dikembangkan sangat valid. Hal ini mengindikasikan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari 3 validator yakni validator media, validator materi, dan validator ahli pembelajaran, terdapat saran dan kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media. Adapun beberapa saran dari validator ahli media yaitu : sebaiknya warna dan tampilannya didesain semenarik mungkin dan medianya dapat dicetak .

Penelitian menyajikan diagram hasil validasi ahli untuk mempermudah melihat hasil perbandingan dari para ahli. Diagram hasil validasi ahli disajikan di bawah ini:



4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi ini merupakan tahapan tahapan dimana peneliti melakukan uji coba produk yaitu Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini, produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran, implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Media

Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pelaksanaan implementasi ini Di Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, pada peserta didik kelas IV, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi, pertemuan kedua dilakukan pretest, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan Posttest. Adapun bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.

Gambar 3.1
Proses Penyampaian Materi



Pelaksanaan pada pembelajaran ini yang pertama yakni mengerjakan retest dan menyampaikan materi dalam buku BUPENA, kemudian ada kegiatan berkelompok dimana peserta didik diminta untuk berdiskusi Bersama teman nya untuk menjawab pertanyaan uraian yang ada di Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* itu, lalu peserta didik

diminta untuk mempersentasikan jawaban yang ada di Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* . ada juga pertanyaan pilihan ganda dimana peserta didik menjawab secara mandiri dan bergantian, Hal ini untuk melatih peserta didik agar berani, percaya diri , dan aktif dalam hal untuk berdiskusi tentang pembelajaran berlangsung. ketertarikan media disini juga amat diperhatikan agar peserta didik tidak bosan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien. Sehingga mendapat komentar dari Guru kelas yakni :

“Saya lihat Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini sangat menarik, banyak pilihan Templat-Templat yang bagus bervariasi, bisa ini dibuat ulangan yang menarik, bisa dicetak juga”

Gambar 3.2
Penggunaan Media



Keefektifan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar, dari angket respon peserta didik dan adanya

peningkatan semangat belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan semangat belajar menggunakan uji Pretest-Posttest. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai pretest hasil belajar pada kelas IV adalah 72, sedangkan yang sudah diberi perlakuan atau Tindakan diberi media pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata 92. Dan hal ini menunjukkan bahwa pengembangan pada media ini sudah valid digunakan dan sudah efektif dilakukan dalam suatu pembelajaran. Lalu analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*.

Gambar 3.3
Pelaksanaan Pretest Posttest



Dan berikut adalah hasil penilaian *pretest* dan *post test* yang sudah dilakukan oleh peserta didik.:

Tabel 2.16
Hasil Pretest Peserta Didik

NO	Nama Peserta Didik	Hasil Pretest
1	Abellia	65
2	Abidzar	72
3	Aizza	75
4	Ammar	65
5	Anisa	72
6	Shidiya	75
7	Arina	65
8	Aryssa	72
9	Bryan	60
10	Callia	65
11	Deny	72
12	Fahri	65
13	Faisal	65
14	Farhanah	72
15	Jihan	72
16	Kenzie	75
17	Angger	65
18	Alfirian	72
19	Ali	65
20	Azzam	75
21	Novan	72
22	Taqwa	72
23	Rega	75
24	Robit	65
25	Vina	72
Jumlah Nilai Keseluruhan		: 1.800

Rata-Rata	72
-----------	----

Tabel 2.17
Hasil Posttest Peserta Didik

NO	Nama Peserta Didik	Hasil Posttest
1	Abellia	90
2	Abidzar	100
3	Aizza	100
4	Ammar	90
5	Anisa	95
6	Shidiya	85
7	Arina	90
8	Arisa	95
9	Bryan	85
10	Callia	90
11	Deny	90
12	Fahri	95
13	Faisal	90
14	Farhanah	95
15	Jihan	95
16	Kenzie	100
17	Angger	90
18	Alfirian	85
19	Ali	90
20	Azzam	95
21	Novan	85
22	Taqwa	90
23	Rega	100
24	Robit	90
25	Vina	90
Jumlah Nilai Keseluruhan		: 2.300
Rata-Rata		92

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa sebelum memberikan perlakuan rata rata nilai hasil belajar *pretest* yaitu 72. Sedangkan setelah dikasi perlakuan hasil belajar nilai *post test* yaitu sebesar 92. Dan hal ini menunjukkan bahwa Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*.dapat meningkatkan semangat belajar dan dengan artian Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*. ini sudah efektif digunakan terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar.

Tabel 2.18
Angket Peserta Didik

No	Responden	Aspek yang Dinilai										Keseluruhan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abellia	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	42
2	Abidzar	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	43
3	Aizza	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
4	Ammar	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	44
5	Anisa	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
6	Shidiya	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	44
7	Arina	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	44
8	Arisa	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	44
9	Bryan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
10	Callia	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	43

11	Deny	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42
12	Fahri	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	42
13	Faisal	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	44
14	Farhanah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
15	Jihan	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	44
16	Kenzie	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	42
17	Angger	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	44
18	Alfirian	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	37
19	Ali	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	44
20	Azzam	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	44
21	Novan	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
22	Nazwa	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	44
23	Rega	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
24	Robit	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
25	Vina	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	42
Jumlah Keseluruhan												1.056
Presentase Akhir												96%
Keterangan Akhir												Sangat Valid

Bersumber pada tabel 2.16 di atas, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan komponen penilaian sebagai berikut

$$V - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - au = \frac{1.056}{1.100} \times 100 \%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan data hasil uji coba respons Peserta Didik pada tabel 2.16 dapat diketahui respon peserta didik terhadap Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* pada Pendidikan Pancasila diperoleh nilai 1.056 dengan presentase 96% dari total nilai keseluruhan 1.100, kriteria sangat valid. Demikian Hasil presentase akhir merupakan hasil keseluruhan yang menunjukkan nilai validitas dan kemenarikan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* kelas IV Imam Bonjol berdasarkan respon 25 Peserta Didik dapat diterapkan dalam pembelajaran. Sebenarnya 28 Peserta Didik namun 3 Peserta Didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran.

5. Hasil evaluasi (Evaluation)

Dalam proses hasil evaluasi yaitu proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan, dan dapat dilihat bahwa dari hasil *Pretest* dan *Posttest* yang sudah diberikan kepada peserta didik ditunjukkan bahwa ada peningkatan dari hasil nilai pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap Evaluasi ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan Ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila memakai Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* saat

proses pembelajaran berlangsung.

C. Analisis Data

1. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan diambil dari pembuktian dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli, dimana peneliti disini menggunakan 3 validator atau 3 orang para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Yang pertama yaitu Validasi ahli Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dilakukan oleh Bapak Prof Dr.H.Mashudi, M.Pd di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, dan validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Sukarno di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, yaitu Bapak Syaifullah S.Pd, M.Pd. di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel. 2.19
Hasil Validasi Para Ahli

No	validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator I	96,66 %	Sangat valid
2	Validator II	93,18 %	Sangat valid
3	Validator III	96,59 %	Sangat valid
Jumlah : 286,43 %			Sangat valid

Bedasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh prosentase sebesar 286,43 %. Hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan, dengan hal ini Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan kritikan untuk kevalidan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* , oleh validator dijadikan acuan untuk perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk yang agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis Keefektifan

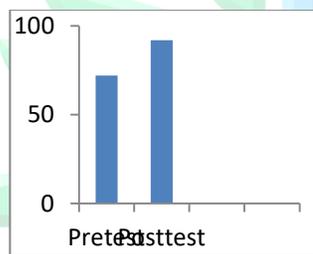
Dalam suatu analisis keefektifan sebuah media pembelajaran diperoleh dari angket respon peserta didik, dan hasil atau nilai peserta didik.

a. Analisis hasil

Analisis hasil belajar dalam menggunakan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* yaitu berupa hasil tes uraian yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran materi pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar, Pretest dan posttest adalah tes yang

digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Tes terdiri dari 5 soal uraian yang masing-masing soal apabila dijawab benar mendapatkan nilai 20. Adapun hasil Pretest dan posttest ditunjukkan pada table 2.16 dan 2.17 diatas.

Analisis sebagai *score pretest* dan *post test* setelah di berikan atau di ajarkan menggunakan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* menunjukkan hasil atau peningkatan hasil belajar yang signifikan. Data hasil rata – rata *pretest* dan *post test* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar kelas IV Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dapat dilihat pada gambar berikut.

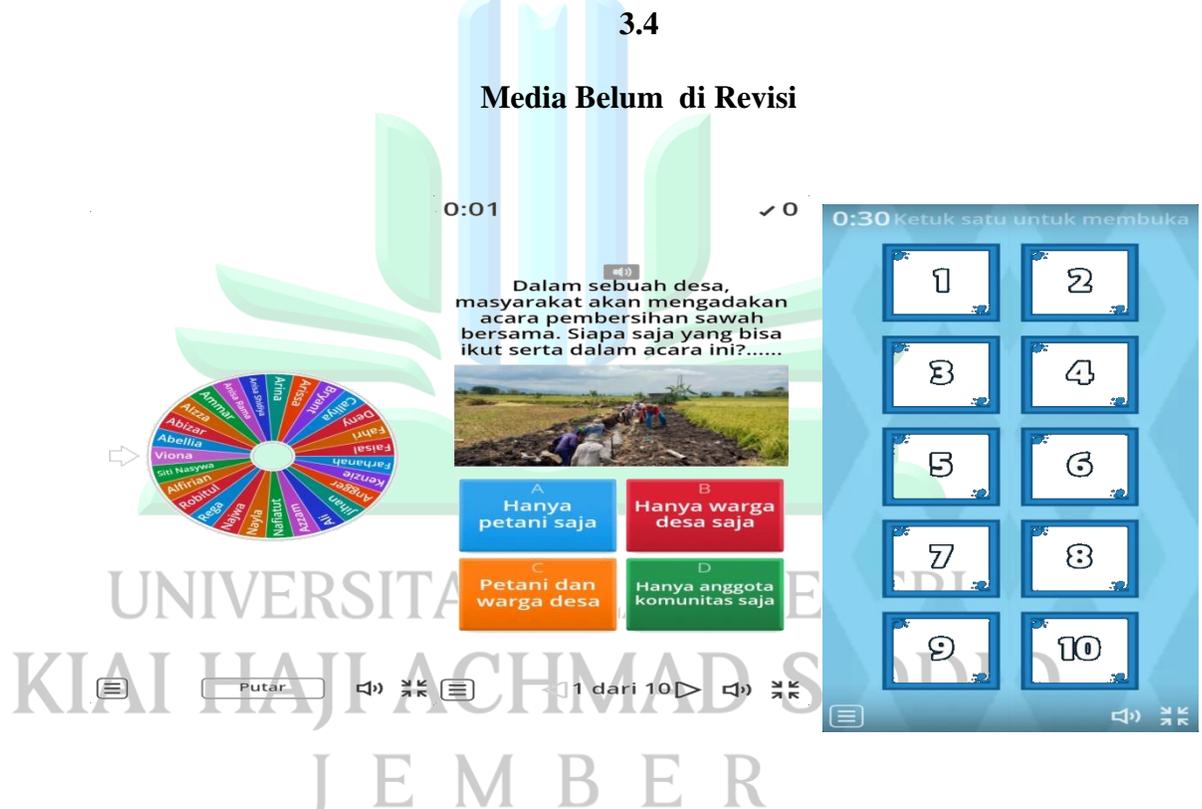


Pada gambar diatas menunjukkan bahwa sebelum memberikan perlakuan rata rata nilai hasil belajar *pretest* yaitu 72. Sedangkan setelah dikasi perlakuan hasil belajar nilai *post test* yaitu sebesar 92. Dan hal ini menunjukkan bahwa Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan dengan artian Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini sudah efektif

digunakan terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar.

D. Revisi produk

Setelah proses validasi dilanjutkan dengan revisi produk yaitu dimana peneliti menyesuaikan saran dari validator. Adapun perubahan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* sebelum revisi dan sesudah direvisi sebagai berikut :

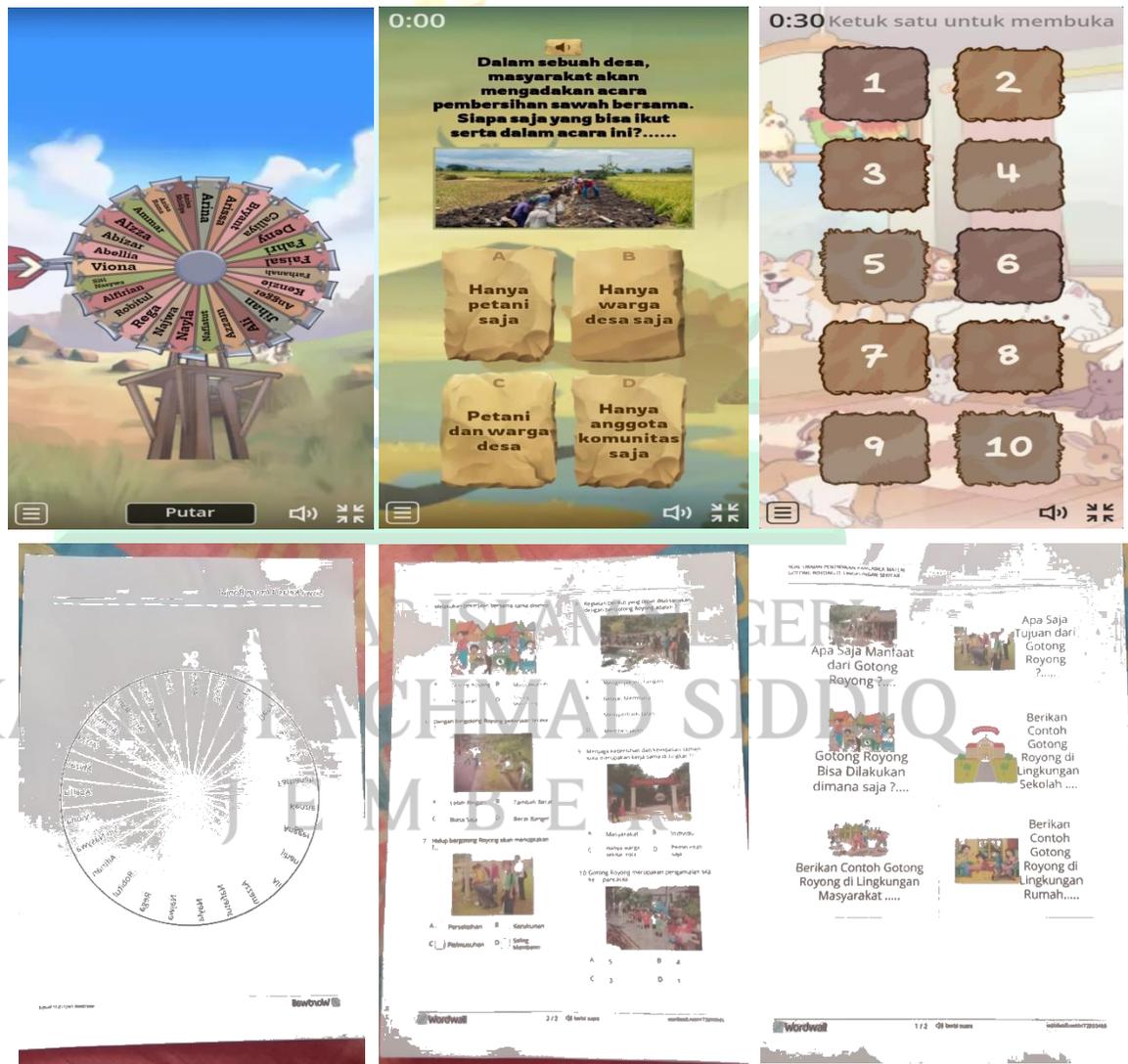


Pada gambar 3.4 yakni gambar media yang belum direvisi, yang direvisi dari ahli media yakni tampilan gambar yang sangat monoton dan kurang menarik bagi peserta didik tingkat sekolah dasar, dan kurang berwarna. Selain revisi tersebut ahli media juga menanyakan tentang

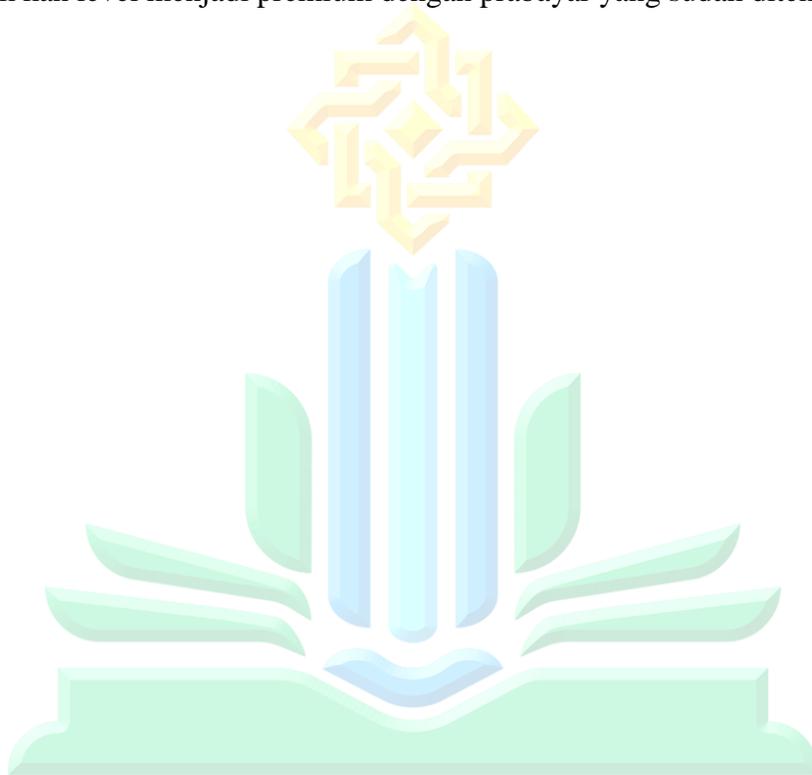
penyimpanan pertanyaan- pertanyaan yang ada di Aplikasi tersebut, apakah bisa diprin/cetak ? agar lebih memudahkan jika ada sesuatu yang terjadi, misalkan laptop yang kena virus / mati lampu waktu memulai permainan.

Berikut adalah gambar media setelah melalui proses revisi :

Gambar 3.5
Media Setelah di Revisi



Pada gambar 3.5 yakni media yang sudah terrevisi lebih berwarna dan bervariasi gambarnya dan media tersebut dapat diprin/dicetak agar mudah dipakai jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Hal ini karena aplikasi di naik kan level menjadi premium dengan prabayar yang sudah ditentukan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan Kajian yang telah direvisi :

- a. Bagaimana desain pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Wordwall pada mata pelajaran pendidikan kelas IV di MIN 2 Jember ?

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyalurkan pesan dalam suatu pembelajaran yang di sampaikan guru kepada peserta didik. Media Pembelajaran membantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik menerima pesan yang disampaikan guru⁴⁶. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran lebih baik menggunakan media pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* adalah media yang dapat dipakai dijenjang apapun dan di pelajaran apapun, media ini dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan semangat dalam proses pembelajaran berlangsung.

Media ini juga termasuk media Audio Visual yang berbasis Internet, yang di dalamnya berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai mata

⁴⁶ Lailatul Usriyah, "Media Pembelajaran."

pelajaran yang telah dibuat, sehingga waktu proses pembelajaran peserta didik tidak merasakan jenuh. Hal ini juga merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik atau (guru),

jadi peneliti membuat media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini dari suatu website, yang berbentuk Audio Visual dan dilengkapi bermacam-macam template, apalagi jika website tersebut dinaikkan level menjadi premium, akan lebih banyak templat yang bervariasi dan dapat dicetak/diprint juga. Dalam penelitian media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* di kelas IV Imam Bonjol ini, penulis mendesain pertanyaan-pertanyaan pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar menggunakan templat premium, dengan biaya 20.000 perHari. Membuat pertanyaan 20 butir dan spin nama melalui media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*.

Untuk hasil pengembangan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* ini yaitu media yang bias dikembangkan oleh semua orang, pembuatan media ini juga menggunakan alat yang sangat mudah di dapat oleh semua orang, dan bahkan sudah banyak orang yang memilikinya, seperti : Laptop maupun HP, alat yang di gunakan dalam pengembangan media ini sudah di sesuaikan dengan aspek-aspek pembuatannya,

- b. Bagaimana Mengetahui kelayakan Pengembangan Media Gamifikasi berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di MIN 2 Jember?.

Untuk hasil kelayakan memenuhi beberapa tahapan yaitu yang pertama validator ahli media yang ke dua ahli materi yang ke tiga ahli pembelajaran. untuk hasil validasi ahli materi yaitu memperoleh prosentase rata-rata 96,66%, dan dapat dikategorikan sangat baik. Untuk hasil validator ahli materi memperoleh prosentase 93,18% dan dapat dikategorikan layak atau sangat baik. Dan untuk hasil validasi ahli pembelajaran yang sudah di peroleh adalah 96,59% yang di kategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil dari 3 validator yakni validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, memperoleh prosentase nilai sebesar 284.43% , hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* telah memenuhi kategori valid atau layak digunakan, dengan hal ini media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam suatu keefektifan media pembelajaran di peroleh dari hasil nilai pre test dan post test. Hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* yaitu berupa hasil test uraian yang diberikan kepada peserta didik guna mengetahui keefektifan media.

Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan⁴⁷. mulai dari tahap analisis dalam tahapan pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran, dan beberapa analisis yang dilakukan yaitu, Untuk tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakuka untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*. Untuk analisis tahap ke dua yaitu analisis kebutuhan adalah menentukan media pemebelajaran yang di perlukan peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember untuk dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik ,,

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencetak prestasi peserta didik. Tahap analisis yang ketiga yaitu analisis situasi, analisis situasi ini dilakukan dengan cara observasi di kelas IV imam bonjol Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, Observasi dilakukan untuk melihat keadaan pembelajaran di kelas terkait penggunaan media pembelajaran oleh guru saat proses pembelajaran dilakukan. Tahap desain atau perencanaan, Tahapan desain pengembangan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* yaitu tentang materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar, dan ada beberapa tahapan yang pertama yaitu menentukan Menentukan Kompetensi

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RnD*, 2.

Awal Dan Tujuan Pembelajaran. Tahap kompetensi ini berisi kegiatan dalam mengidentifikasi kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Analisis kompetensi dapat diuraikan berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) pada pembelajaran kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan pancasila.

Untuk desain penyusunan materi didalam penelitian ini, peneliti memilih materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar, kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Hal ini dikarenakan materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar dianggap dapat menumbukan rasa saling tolong menolong sesama manusia, dan dapat melatih peserta didik agar saling membantu satu sama lain, dan alasan yang lain menurut informasi dari guru kelas yakni pembelajaran saat ini sudah sampai dimateri kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar⁴⁸. Peneliti memilih materi ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar secara mendalam. Karena kalau hanya menyimak materi saja pada proses pembelajaran berlangsung dirasa kurang cukup untuk menambah pengetahuan peserta didik, tahap yang ketiga desain Untuk Menyusun dasar media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* yaitu dengan cara menentukan materi terlebih dahulu lalu menyiapkan beberapa pertanyaan- pertanyaan tentang materi tersebut, setelah menyiapkan beberapa pertanyaan lalu pertanyaan tersebut dimasukkan kedalam aplikasi *Wordwall*

⁴⁸ Syaifulloh S.Pd. M,Pd, Materi Pelajaran, April 29, 2024.

dan memilih templat mana yang mau dipakai untuk medianya. Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas, pendidik dan para perancang pendidikan serta pengembangan program-program pembelajaran perlu menyadari akan pentingnya pemahaman terhadap hakikat belajar dan pembelajaran, Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. dan yang terakhir adalah tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain system pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran Tahap evaluasi ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila implementasi masih menemukan kekurangan atau kelemahan dalam penggunaan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* sudah tentu layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini adalah tahap penilaian setelah produk di implementasikan. Selama proses pengembangan media ini sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator, dan validator dalam penelitian ini terdiri dari validator media, validator materi, dan validator pembelajaran.

Spesifik produk media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berupa Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* dari segi konten atau isi dari media ini mencakup materi sesuai dengan modul ajar kurikulum merdeka pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dalam spesifik tertentu perbedaan dalam media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* yang penulis teliti dengan media sebelumnya yaitu dari segi kenaikan level Aplikasi, disini peneliti menggunakan Aplikasi premium agar lebih banyak templat- templat yang menarik untuk dibuat media. Dan juga dalam segi materi siswa di dorong untuk menemukan fakta, konsep pengetahuan melalui proses permainan di dalam media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall*. Guna untuk lebih memahami peserta didik tentang pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar. sehingga dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* untuk peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terbukti layak dan efektif berdasarkan evaluasi kelayakan dan respon positif Peserta didik,

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* di antaranya sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memanfaatkan atau menggunakan media sebaik mungkin.
- b. Peserta didik diharapkan lebih aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat digunakan di semua jenjang sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember . Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV Imam Bonjol di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Sekolah Dasar lainnya.
- b. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik lagi dan

menggunakan akun premium, agar lebih banyak lagi template-template yang menarik dan bervariasi.

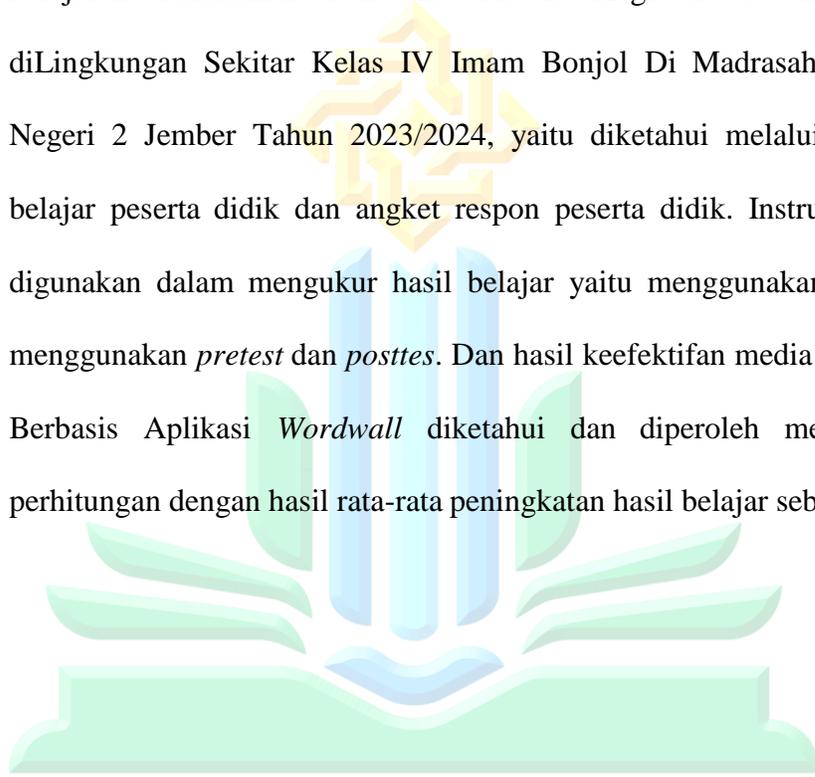
C. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu pada penelitian pengembangan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, tentang Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar Kelas IV Imam Bonjol Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun 2023/2024, memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar Kelas IV Imam Bonjol Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun 2023/2024, menggunakan model ADDIE, yaitu yang mempunyai lima tahapan Analisis, Desain, Develop (pengembangan), Implementasi, Evaluasi.
- b. Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar Kelas IV Imam Bonjol Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun 2023/2024, diketahui melalui uji validasi, dan kelayakan di uji cobakan sebagai acuan. Uji validasi dilakukan sama uji validator yaitu validasi ahli media dengan nilai 96,66%, validasi ahli materi dengan nilai 95,18%, validasi ahli pembelajaran dengan nilai

96,59%,, dengan artian Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* sudah sangat valid digunakan.

- c. Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kegiatan Gotong Royong diLingkungan Sekitar Kelas IV Imam Bonjol Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Tahun 2023/2024, yaitu diketahui melalui dari hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik. Instrument yang digunakan dalam mengukur hasil belajar yaitu menggunakan test. Test menggunakan *pretest* dan *posttes*. Dan hasil keefektifan media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* diketahui dan diperoleh menggunakan perhitungan dengan hasil rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 92%.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Alfu Ni'am. "Pengembangan E-modul sebagai media pembelajaran biologi pada materi sistem pernafasan untuk siswa XI SMAN Rambipuji Jember." Skripsi, UIN KHAS JEMBER, 2021.
- Ahmad Zainuri. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember." Skripsi, UIN KHAS JEMBER, n.d. <https://digilib.uinkhas.ac.id/25008/>.
- Ayu Rifka Sitoresmi. "6 Macam-Macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa." *Liputan6.com. Liputan6* (blog), 2021. <https://www.liputan6.com/hot/read/4560947/6-macam-mcam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa>.
- Ayunda Serly. "Pengembangan Game Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi." Skripsi, Universitas Islam Malang, 2022.
- Baiti Nur Fitria. "Pengembangan Media PembelajaranTaktik (Kotak Tematik) dalam Pembelajaran Tematik tema 6 Kelas 5 di MI Masyithoh." Skripsi, UIN KHAS JEMBER, 2023.
- Diana Ariani. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran" 3 (2020). <https://doi.org/10.21009/JPI.03209>.
- Dr. J. R. Raco, ME., M.Sc. *Metode Penelitian Kualitatif*, 2010. https://books.google.co.id/books/about/Metode_Penelitian_Kualitatif.html?id=jOByDwAAQBAJ&redir_esc=y.
- Edi Elsa. "Pengertian Media Pembelajaran." *Educhannel.id*, July 15, 2016. <https://educhannel.id/blog/articel/pengertian-media-pembelajarann.html>.
- Fenti Hikmawati. *Metodologi Penelitian*. Depok, 2020. <https://etheses.uinsgd.ac.id>.
- Ghazali Syekh Muhammad. *Tafsir Tematik dalam Al-Quran*. Cet 1. Jakarta:Gaya Media Pratama,2005, n.d.
- Lailatul Usriyah. "Media Pembelajaran," 2021. <https://scholar.google.co.id/citations?user=O3PE3fkAAAAJ&hl=en>.
- M Mardawani. "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif," 2012. <https://scholar.google.co.id/citations?user=3pmgLDsAAAAJ&hl=id>.
- M. Miftah. "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Sesuatu" 1 (2013): 2. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.
- Maskur Ahmad. "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI KelasIX Di SMP Taman SiswaTeluk Betung Bandar Lampung." 2018.
- Meirisa Sahanata Dkk. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif" 1 (2022). <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id>.

- Nafila AlJufri. "Tutorial Membuat Game Edukatif Melalui Wordwall," Desember 2022.
<https://www.kompasiana.com/nafila98/63947d240d6a9d6ab9724a32/tutorial-membuat-game-edukatif-melalui-wordwall>.
- Nahriana. *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*. Accessed February 11, 2024.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/index>.
- Nur'aini Ratnasari. "Pengembangan Media Pangan 3d (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman Mahluk Hidup Dilingkunganku Kelas IV Sekolah Dasar," 2018.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+pangan+3d&oq=#d=gs_qabs&t=1707789091491&u=%23p%3DJUTAoCr3pAIJ.
- Nurul Huda Panggabean dan Amir Danis. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*, 2020. <https://kitamenulis.id/2020/12/30/desain-pengembangan-bahan-ajar-berbasis-sains/>.
- Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran" 15 (2018). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>.
- Rachmat Hidayat. "Pengembangan Gamifikasi materi al-jabar pada mata pelajaran matematika kelas VII sekolah Menengah Pertama (SMP)." Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, n.d. <https://repository.unj.ac.id/23575/>.
- Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yuyu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (May 22, 2022): 6313–19.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rike Yuliana Lestari,. "Pengembangan Media Kotak Ajaib Tematik (Koatik) Tema 5 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas II SD." Skripsi, UIN KHAS JEMBER, n.d.
<https://repository.ummat.ac.id>.
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, Dwi Mirza Yanti. "Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar" 1 (2021). <https://doi.org/10.55606/sokoguru.vlil.1783>.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2 (2019).
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RnD*. Yogyakarta, 2015.
<https://repository.umy.ac.id>.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd,MT., 2019.
- Syaifulloh. Wawancara Oleh Wali Kelas IV Imam Bonjol, February 20, 2024.
- Syaifulloh S.Pd. M,Pd. Materi Pelajaran, April 29, 2024.
- Tatsa Galuh Pradani. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar" 1 (2022).
- Tim Penyusun. *Karya Ilmiah*. UIN KHAS JEMBER, 2021.

- Trisna Wulandari. "Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berlaku Mulai Tahun Ajaran 2022/2023." Detik.com. *Detikedu* (blog), 2022.
<https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6109541/mata-pelajaran-pendidikan-pancasila-berlaku-mulai-tahun-ajaran-2022-2023>.
- Uswatun Hasanah. "Mengenal Kurikulum Merdeka." Lpmpdki.kemdikbud.go.id. *Bpmp Provinsi Jakarta* (blog), June 6, 2022.
<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/mengenal/kurikulum/merdeka/>.
- Vita Widyaningsih. "Pengembangan Game Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran PPKN Materi Kewajiban dan Hak disekolah kelas III SDN Kenari 08," n.d. <https://repository.unj.ac.id/41259/>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Imroatul Khoiriyah
 Nim : 202101040046
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 2 Jember.**" Ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 Mei 2024

Saya yang menyatakan


 SITI IMROATUL KHOIRIYAH
 NIM.202101040046



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jadwal Pelajaran

JADWAL PELAJARAN KELAS IV IMAM BONJOL MIN 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023-2024

Pukul	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
07.00 – 07.35	PJOK	MATEMATIKA	BHS ARAB	MATEMATIKA	SENAM / ADMONYATI
07.35 – 08.10	PJOK	MATEMATIKA	BHS ARAB	MATEMATIKA	SKI
08.10 – 08.45	PJOK	MATEMATIKA	BINDONESIA	PANCASILA	SKI
08.45 – 09.20	BINDONESIA	IPAS	BINDONESIA	AQIDAH	PROYEK
09.20 – 09.55	BINDONESIA	IPAS	BINDONESIA	AQIDAH	PROYEK
					PROYEK
10.25 – 11.00	PANCASILA	FIQH	SBaP	PANCASILA	
11.00 – 11.35	PANCASILA	FIQH	SBaP	IPAS	
11.35 – 12.10	PANCASILA	IPAS	SBaP	IPAS	
12.10 – 12.45	GURDIA	BHS INGGRIS	TIK	BAHASA JAWA	
12.45 – 13.10	GURDIA	BHS INGGRIS	TIK	BAHASA JAWA	
13.20 – 13.55		EXTRA PILIHAN	PRAMUKA		

Balung, 17 Juli 2023
Wali kelas 4

Syaifulloh, S.Pd, M.Pd.I
NIP.197307112005011001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Dipindai dengan CamScanner
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Modul Ajar



**MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 4
MIN 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024**



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Siti Imroatul Khoiriyah
Instansi	: MIN 2 JEMBER
Tahun penyusunan	: 2024
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / 4
Bab / Tema	: 5 / Gotong Royong di Lingkungan Sekitar
Materi	: Gotong Royong di Lingkungan Sekitar
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik mampu mengidentifikasi makna dari sikap Gotong Royong ▶ Peserta didik mampu memberikan contoh pelaksanaan Gotong Royong di Lingkungan Sekitar 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Beriman, bertaqwa kepada tuhan YME dan berakhlak mulia ▶ Gotong royong ▶ Mandiri ▶ Bernalar kritis ▶ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Sumber Belajar : Buku Guru dan Peserta Didik (Pudjiastuti, Ani dkk. 2023. Bupena Merdeka Volume 4D untuk SD/MI Kelas 4. Jakarta: Erlangga) ▶ Spin nama peserta didik melalui wordwall. 	

<p>https://wordwall.net/resource/63196468</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Gamifikas online melalui wordwall. https://wordwall.net/resource/72833488 , https://wordwall.net/resource/72859945 ▶ Laptop, Proyektor,dan Speaker ▶ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan soal evaluasi individu ▶ Vidio Pembelajaran ▶ Power Point Digital
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam menerima dan memahami materi ajar. ▶ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tinggi, dan memiliki keterampilan memimpin
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Kelas 4 Imam Bonjol dalam satu kelas berjumlah 28
G. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Pembelajaran : Tatap Muka ▶ Pendekatan : <i>Scientific</i> dan <i>TPACK</i> ▶ Model : <i>Problem Based Learning</i> (PBL) ▶ Metode : Ceramah, Tanya Jawab,Diskusi

KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Peserta didik dapat mengidentifikasi makna dari sikap Gotong Royong dan mampu memberikan contoh pelaksanaan Gotong Royong di Lingkungan Sekitar
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan Permainan Gamifikasi Aplikasi Wordwall[C] peserta didik [A] dapat menganalisis kegiatan Gotong Royong [B] dengan tepat [D]. • Melalui kegiatan Diskusi dengan kelompok [C] peserta didik[A] dapat merangkum materi Gotong Royong dan memberikan contoh-contoh pelaksanaan Gotong Royong di Lingkungan Sekitar [B] dengan benar [D].

C. INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- ▶ Peserta didik dapat menjelaskan kegiatan Gotong Royong.
- ▶ Peserta didik dapat mengidentifikasi materi Gotong Royong dan memberikan contoh-contoh pelaksanaan Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ▶ Apakah kalian pernah ikut kegiatan Gotong Royong?
- ▶ Sebutkan 2 Manfaat dari kegiatan Gotong Royong !

E. BAHAN BACAAN SISWA DAN GURU

Pentingnya Kerukunan Hidup, Saling Berbagi, dan Tolong-menolong

Kerja sama yang dilakukan oleh masyarakat biasanya disebut dengan istilah gotong royong. Gotong royong dilakukan dengan tujuan untuk meringankan pekerjaan, sehingga pekerjaan yang seberat apapun akan terasa ringan dikerjakannya. Kegiatan gotong royong mengandung nilai kerukunan, saling berbagi, dan tolong-menolong. Nilai-nilai itu sangat berguna bagi kehidupan kita. Hari ini adalah hari pertama masuk sekolah. Nina, Rafi, dan Yuni berangkat ke sekolah bersama. Mereka tampak bersemangat, karena sekarang mereka telah duduk di kelas empat sekolah dasar. Nina, Rafi, dan Yuni sudah bersahabat sejak kelas satu. Kebetulan tempat tinggal mereka pun berdekatan.



Setiap hari mereka berangkat ke sekolah bersama. Sepulang sekolah mereka belajar dan bermain bersama. Mereka juga bermain dan belajar tidak selalu bertiga, mereka selalu mengajak teman temannya yang lain. Mereka selalu hidup rukun dengan siapapun, sehingga mereka sangat disukai oleh teman-teman yang lain, guru, dan orang tua mereka. Sebagai sesama teman, Nina, Rafi, dan Yuni selalu saling membantu dalam segala hal.

Mereka juga senang membantu sesamanya, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Dengan saling membantu, pekerjaan mereka menjadi lebih ringan. Misalnya, jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas atau PR, mereka selalu saling memberitahu dalam penyelesaiannya, sehingga tugas dari guru dapat mereka

kerjakan dan nilai yang mereka dapatkan pun selalu memuaskan.

Nina, Rafi dan Yuni juga suka saling berbagi. Mereka senang berbagi cerita tentang pengalaman mereka di rumah, saling berbagi mainan ketika bermain, saling meminjamkan buku cerita, alat-alat tulis, dan sebagainya. Mereka juga suka tolong-menolong.



Ketika ada teman yang memerlukan bantuan, mereka selalu membantunya. Ketika ada teman yang belum mengerti pelajaran, mereka juga sering membantunya sehingga temannya tersebut dapat memahami pelajaran.

Tidak hanya itu, Nina, Rafi dan Yuni suka memberi bantuan kepada korban bencana alam. Selain itu, mereka sering mengumpulkan bantuan dari teman-teman yang lain, guru atau anggota masyarakat lainnya. Kemudian, mereka menyerahkannya kepada korban bencana alam secara langsung atau dititipkan kembali kepada Posko penampungan bantuan untuk korban bencana alam.



Hidup rukun, saling berbagi dan tolong-menolong adalah perbuatan yang mulia dan membuat hidup kita bahagia. Kita dapat mempunyai banyak teman sehingga kita tidak menjadi sedih dan kesepian karena di sekeliling kita banyak teman yang menemani dalam hidup kita. Selain itu, kita menjadi disayangi oleh orang tua, guru, teman, dan anggota masyarakat lainnya. Hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong dengan sesama termasuk nilai-nilai gotong royong.

Gotong royong merupakan kebiasaan hidup masyarakat Indonesia. Gotong royong merupakan ciri khas masyarakat Indonesia yang membedakannya dengan masyarakat negara lain. Gotong royong banyak sekali manfaatnya, di antaranya dapat memperingan dan mempercepat pekerjaan selesai, menjalin kerukunan hidup

bermasyarakat, dan mempererat rasa persaudaraan. Oleh karena itu, sebagai masyarakat Indonesia kita harus melaksanakan gotong royong dalam seluruh kegiatan yang membutuhkan bantuan orang lain. Gotong royong dapat kita wujudkan dengan melaksanakan hidup rukun, saling berbagi, dan saling tolong menolong dengan semua orang. Dengan demikian, hidup kita diliputi kedamaian, ketenteraman, kenyamanan, dan menyenangkan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan bahan ajar serta mengkondisikan kelas. ✚ Peserta didik menjawab salam dari guru dan dilanjutkan membaca doa. ✚ Peserta didik ditanyakan kehadirannya oleh guru. ✚ peserta didik bersama guru bersama sama menyanyikan lagu nasional . ✚ Peserta didik dengan guru melakukan ice breaking ✚ Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru untuk memancing materi yang akan dipelajari ✚ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik. 	10 Menit
Inti	<p><u>Tahap 1 Orientasi Peserta Didik pada Masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan mengenai <i>Gotong royong</i>. (Mengamati) <p>Peserta didik mengamati dan merespon gambar gambar mengenai <i>Gotong royong</i> yang diberikan oleh guru melalui Power point digital.</p>	40 Menit

	<p>(Abad 21 berfikir kritis, <i>saintifik, TPACK</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Beberapa peserta didik menjawab pertanyaan mengenai <i>Gotong royong</i> yang diberikan oleh guru melalui Power point Digital. <p>(Abad 21 Komunikasi, <i>Saintifik – mengkomunikasikan, TPACK</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik bersama guru berdiskusi mengenai materi yang kurang difahami ✚ Peserta didik mengamati video pembelajaran mengenai materi <i>Gotong royong</i> di Lingkungan Sekitar dan Contoh-contohnya. ✚ Peserta didik merespon menjawab pertanyaan mengenai materi <i>Gotong royong</i> di Lingkungan Sekitar dan Contoh-contohnya. ✚ Peserta didik di ajak untuk bermain sambil belajar menggunakan media Gamifikas berbasis aplikasi wordwall dengan link sebagai berikut : https://wordwall.net/resource/72833488 , https://wordwall.net/resource/72859945 ✚ Peserta didik di pilih secara acak melalui Spin nama pada aplikasi wordwall. https://wordwall.net/resource/63196468 <p><u>Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik di bentuk menjadi beberapa kelompok ✚ Peserta didik dibagikan LKPD kepada masing masing kelompok oleh guru ✚ Peserta didik di jelaskan petunjuk 	
--	--	--

	<p>pengerjaan LKPD oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik mengerjakan LKPD dengan kelompoknya masing-masing. <p><u>Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik mengerjakan LKPD kelompok tentang materi Gotong royong. (PPK Gotong Royong, Abad 21 Kolaborasi) <p><u>Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas secara bergantian ✚ Peserta didik dibagikan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman mereka oleh guru ✚ peserta didik mengerjakan soal evaluasi individu secara mandiri 	
Penutup	<p><u>Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Abad 21 Communication – Informasi, Critikal Thinking) ✚ Peserta didik dan guru bersama – sama melakukan refleksi terhadap materi Gotong royong. ✚ Peserta didik diberikan tindak lanjut oleh guru untuk mengerjakan PR membaca di rumah masing – masing mengenai materi yang telah di pelajari. ✚ Peserta didik dan guru membaca hamdalah bersama – sama . ✚ Guru menutup pembelajaran dengan salam.. 	10 Menit



	🌸 Guru menutup pembelajaran dengan salam.	
--	---	--

G. REFLEKSI

Refleksi Guru dan Peserta Didik

1. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah dalam peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran 100% ?	
2	Apakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi <i>Gotong royong</i> di Lingkungan Sekitar dan Contoh-contohnya.?	
3	Bagaimana cara guru dalam mengatasi peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran ?	

2. Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian merasa kesulitan memahami materi <i>Gotong royong</i> di Lingkungan Sekitar dan Contoh-contohnya.?	
2	Apa yang kalian lakukan agar dapat lebih memahami materi tersebut?	
3	Kepada siapa kalian meminta bantuan agar dapat memahami materi tersebut.	

II. ASESMEN / PENILAIAN



a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, dari saat kegiatan pembuka hingga kegiatan penutup

Adapun format observasi penilaian sikap dapat menggunakan contoh format berikut ini:

Format Penilaian Sikap :

No	Nama	Percaya Diri			Disiplin			Bekerja Sama		
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										



No	Kriteria	Surang	Cukup	Baik	Baik Sekali
		1	2	3	4
1	Percaya Diri	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran belum terlihat	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran mulai terlihat	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran mulai berkembang	Sikap percaya diri peserta didik saat menjawab pertanyaan pada peta pikiran sudah membudaya
	Disiplin	Sikap disiplin peserta didik saat belajar belum terlihat	Sikap disiplin peserta didik saat belajar mulai terlihat	Sikap disiplin peserta didik saat belajar mulai berkembang	Sikap disiplin peserta didik saat belajar sudah membudaya
	Kerjasama	Sikap tanggung jawab dalam kerja sama peserta didik saat mengerjakan	Sikap Kerja sama peserta didik saat mengerjakan tugas mulai terlihat	Sikap Kerja sama peserta didik saat mengerjakan tugas mulai berkembang	Sikap kerja sama peserta didik saat mengerjakan tugas sudah membudaya



		tugas belum terlihat			
--	--	----------------------	--	--	--

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila.

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong?
2. Sebutkan dua manfaat dari gotong royong?
3. Sebutkan dua contoh kerukunan dan saling tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari?
4. Apa saja yang termasuk kerukunan/tolong-menolong di lingkungan sekolah?
5. Mengapa kerukunan dalam kehidupan harus kita jaga?

Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	Sikap bekerja bersama-sama, tolong-menolong, dan saling berbagi dalam menyelesaikan sesuatu hal.	20
2.	a. meringankan pekerjaan b. pekerjaan akan cepat selesai c. menjalin kerukunan hidup bermasyarakat d. mempererat rasa persaudaraan	20
3.	a. bergotong royong membersihkan rumah b. menghibur adik yang sedang sakit	20
4.	a. kerja bakti membersihkan kelas b. berteman dengan siapa saja	20
5.	Merupakan perbuatan yang mulia dan membuat hidup bahagia	20
Total Skor		100

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL



- ▶ **Pengayaan**
Peserta didik nilainya rata – rata atau diatas rata – rata dan telah mencapai capaian pembelajaran dengan baik.
- ▶ **Remedial**
Peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi dan belum mencapai capaian pembelajaran.
Peserta didik yang Remedial akan mengerjakan soal evaluasi lagi.

J. GLOSARIUM

GLOSARIUM

Gotong royong : Kerja bersama untuk kepentingan bersama atau sebagai bentuk tolong menolong yang dilakukan secara sukarela

Gotong royong harus kita terapkan di kehidupan sehari-hari, seperti ; Gotong royong di Rumah, Gotong royong di Sekolah, Gotong royong di Masyarakat.

K. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- **Buku Guru dan Peserta Didik (Pudjiastuti, Ani dkk. 2023. *Bupena Merdeka Volume 1b untuk SD/MI Kelas 1*. Jakarta: Erlangga)**
- **Video Garuda Pancasila. <https://youtu.be/OTyVK-sUBIw?si=VRHrGfK7JSSBzF7>**
- **Gamifikasi berbasis aplikasi wordwall dengan link sebagai berikut :
<https://wordwall.net/resource/72833488> , <https://wordwall.net/resource/72859945>**
- **Spin nama pada aplikasi wordwall. <https://wordwall.net/resource/63196468>**

Mengetahui

Jember, 19 November 2024

Guru Pamong

Praktisi

Sy
Bpk Syarifullah Spd Mpd.
NIP. 197307112005011001

Imroatul Khoiriyah
Siti Imroatul Khoiriyah
NIM. 202101040046

Lembar Validasi Ahli Media

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.				✓	
2.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				✓	
3.	Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan peserta didik pada guru (interaktif)			✓		
4.	Media pembelajaran yang dikembangkan tidak mudah rusak.				✓	
5.	Tampilan media pembelajaran didesain secara menarik				✓	
6.	Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak dan warna teks dalam media pembelajaran.				✓	
7.	Kesesuaian gambar dan suara dalam media pembelajaran.				✓	
8.	Kesesuaian pemilihan, tata letak, dan penempatan karakter animasi.				✓	
9.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran.			✓		
10.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.				✓	
11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.				✓	
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.				✓	
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.				✓	
14.	Desain media rapi.				✓	
15.	Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan teknologi.				✓	

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/saran

- Media pembelajaran tergantung pesan yang diberikan / manipulasi media penting untuk memahami Teori yang sudah diujikan.
- Media Relatif bagi sebagian media pada bagian di keluarga.
- Media memiliki kelemahan yang tetapi di lihat belumlah memiliki kelebihan.
- Keunggulan media tidak terbagi-bagi. Begitu halnya dengan.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Jember, 05 Mei 2024

Ahli Media

Prof. Dr. H. MASTUDI u.p.d.
197209182005011003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan dalam media sesuai dengan Tujuan Pembelajaran				✓	
2.	Materi disampaikan secara lengkap dan jelas				✓	
3.	Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran					✓
4.	Keakuratan isi materi dan gambar pada media					✓
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.				✓	
6.	Materi disampaikan secara sistematis				✓	
7.	Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik.				✓	
8.	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan fakta dunia nyata				✓	
9.	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema.				✓	
10.	Mediannya dapat meningkatkan fokus Peserta Didik.					✓
11.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar.				✓	
12.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.				✓	
13.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran				✓	
14.	Materi yang disajikan mampu mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.				✓	

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian Oleh Ahli Pembelajaran:

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		5%	5	3%	1%	51%
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Tampilan media pembelajaran <i>Gamifikasi</i> berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> menarik		✓			
2	media pembelajaran <i>Gamifikasi</i> berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> mudah dioperasikan		✓			
3	media pembelajaran <i>Gamifikasi</i> berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran		✓			
4	Materi yang disampaikan lengkap dan jelas		✓			
5	Materi yang disampaikan secara sistematis		✓			
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami		✓			
7	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran <i>Gamifikasi</i> berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i>		✓			
8	Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan fungsi media.	✓				
9	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Gamifikasi</i> berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> pembelajaran lebih aktif	✓				
10	media pembelajaran <i>Gamifikasi</i> berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> membantu meningkatkan semangat peserta didik.	✓				

Kolom Saran dan Perbaikan

Bagus. Dapat meningkatkan semangat anak-anak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 14 Mei 2024

J E M B E R

Validator Ahli Pembelajaran

Lembar Angket Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI
BERBASIS APLIKASI *WORDWALL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

Nama : MAZHA MAULIDIA MAFSAHANI

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia!

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Respon				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya senang belajar menggunakan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i>		✓			
2	Saya lebih mudah memahami Pelajaran menggunakan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i>		✓			
3	Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> meningkatkan semangat saya dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila		✓			
4	Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> membuat saya terbebani dalam Pembelajaran	✓				

5	Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> sulit Dipahami		✓			
6	Setelah saya melihat tampilan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> , saya termotivasi untuk mempelajari	✓				
7	Dengan menggunakan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> suasana belajar dalam kelas tidak membosankan	✓				
8	Suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dengan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i>		✓			
9	Saya suka belajar Pendidikan Pancasila	✓				
10	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Foto Wawancara Penelitian



Lembar Hasil Pretest

Pre test

NAMA :
TUGAS :

1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong menurut kalian?
gotong royong adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan bergotong royong.
2. Sebutkan dua manfaat dari gotong royong!
1. Dapat meningkatkan kebersamaan dan kegotong royongan.
2. Dapat meningkatkan kebersihan lingkungan.
3. Sebutkan dua contoh gotong royong di lingkungan rumah!
1. Bersihkan halaman rumah.
2. Bersihkan kamar tidur.
4. Sebutkan dua contoh gotong royong di lingkungan sekolah!
1. Bersihkan lingkungan sekolah.
2. Bersihkan lingkungan rumah.
5. Sebutkan dua contoh gotong royong di lingkungan masyarakat!
1. Bersihkan lingkungan masyarakat.
2. Bersihkan lingkungan rumah.

72

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Hasil Posttest

Posttest

NAMA : Mochamad Nur Hafidza
TUGAS : pkn

1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong menurut kalian?

gotong royong dapat meningkatkan prestasi kerja

2. Sebutkan dua manfaat dari gotong royong?

1. Pekerjaan terasa lebih ringan

2. Pekerjaan terasa lebih cepat

3. Sebutkan dua contoh gotong royong di lingkungan rumah?

1. membersihkan halaman rumah dan halaman

2. membersihkan kamar mandi dan kamar tidur

4. Sebutkan dua contoh gotong royong di lingkungan sekolah?

1. membersihkan area sekitar sekolah

2. membersihkan area masjid di sekolah

5. Sebutkan dua contoh gotong royong di lingkungan masyarakat?

1. membersihkan sampah di sungai

2. memotong rumput di area publik

100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

Jalan Puger No. 42 Tutul Balung Jember
NSM : 111135090002 NPSN : 60715488
Email : Mn2jember@gmail.com
Website : Www.Min2jember.sch.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B-88/Mi.13.32.02/HM.01/04/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.

NIP 197106211997032001

Pangkat Golongan : Pembina Tingkat I /IV b

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan bahwa :

Dengan ini menyatakan nama berikut :

Nama : Siti Imroatul Khoiriyah

NIM 202101040046

Semester 8

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar – benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul **“PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS APLIKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 JEMBER”** pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, selama 30 hari terhitung dari tanggal 19 April sampai dengan 22 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini kami buat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 Mei 2024

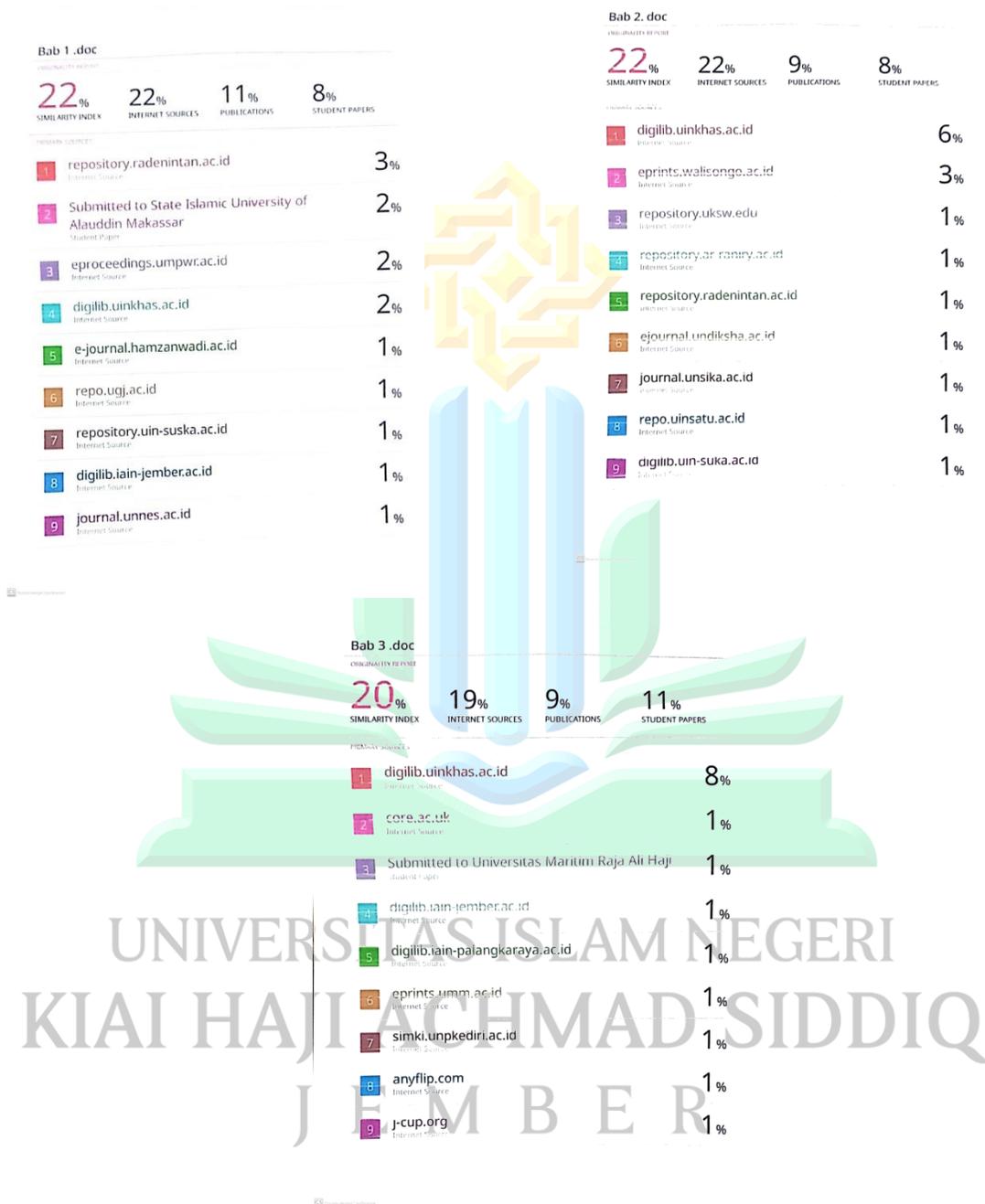


Kepala Madrasah,

Siti Fathunnurrohmiyati.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hasil Cek Plagiasi



Bab 5.doc

ORIGINALITY REPORT



MATCHED SOURCE(S)

Rank	Source	Percentage
1	digilib.uinkhas.ac.id	3%
2	Endang Purnama, Suroso Mukti Leksono, Adi Nestiadi, Septi Kurniasih. "Pengembangan E-LKPD Tema Keaneakragaman Hayati Berbasis Hasil Riset untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Konservasi Siswa SMP Kelas VII" JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2024	1%
3	www.semanticscholar.org	1%
4	core.ac.uk	1%
5	rifqimulyawan.com	1%
6	ejournal.mandalanursa.org	1%
7	ejournal.lunsri.ac.id	1%

Bab 4 new.pdf

ORIGINALITY REPORT



MATCHED SOURCE(S)

Rank	Source	Percentage
1	digilib.uinkhas.ac.id	14%
2	digilib.iain-jember.ac.id	1%
3	repository.radenintan.ac.id	1%
4	es.scribd.com	<1%
5	Yunita Miftahul Jannah, Yuniawatika Yuniawatika, Alii Mudiono. "Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi", Jurnal Gantang, 2020	<1%
6	Mahmud Ramli. "Inovasi Metode Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Hulu Sungai Utara". Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2020	<1%

BIODATA PENULIS**Data Diri :**

Nama : Siti Imroatul Khoiriyah
 NIM : 202101040046
 TTL : Jember, 30-Juli 2002
 Alamat : Dusun Kertonegoro Tengah, Desa Kertonegoro
 Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember.
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan.
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No HP : 083830287078
 E-Mail : Imroatulkhoiriyah456@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. MI Maftahul Huda : 2008-2014
2. MTs Darul Hidayah : 2014-2017
3. MA Darul Hidayah : 2017-2020
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2020-2024